任天堂公式ガイドブック

WC ワンダーライフスペシャル

ETERNAL DARKNESS

エターナルダークネス

―招かれた13人―

Nintendo 小学館

任天堂公式ガイドブック

WC ワンダーライフスペシャル

ETERNAL DARKNESS®

エターナルダークネス

―招かれた13人―

Nintendo® 小学館

ETERNAL DARKNESS

任天堂公式ガイドブック

ストーリー Story

エンシャント……。
それは、数千年もの昔から
世界を狂気によって支配しようと企ててきた異形の存在。
そのエンシャントと人類との間で、
激しい闘いが幾度となく繰り広げられてきたことを
知る者はきわめて少ない。

だが、そんな忌まわしい闇の物語のすべてを記した、
一冊の不気味な書物があった。

「エターナルダークネスの書」

それは、人間の皮膚や骨をつなぎわせて造られ、
過去の選ばれし者たちの「記憶」を共有することができる魔法の書。

ある夜に突然知らされた、
祖父の不可解な死の謎を追うアレックスは、
祖父の秘密の書斎で、この魔法の書を手にしてしまう。

その瞬間、あらゆる「記憶」が彼女の脳裏になだれこんできた。
そう、彼女は知ってしまったのだ……。

祖父を含め、自分の祖先や多くの人々が、
この物語に深くかかわって数奇な運命をたどったこと。

強大な力を持つエンシャントが、
はるかな時を経てこの世に蘇らんとしていること。

そして自分もまた、祖先たちと同じように
この恐怖の物語にかかわってしまったことを……。

エンシャントの復活を阻止しなくてはならない。
アレックスは「エターナルダークネスの書」を読み進める。

人類最後の希望は今、
アレックスへと託された……。

Contents【もくじ】

基礎知識
Basic

Basic 登場人物・ゲームの流れ

さまざまな時代を生きた、12人の個性的な主人公たち。ひとつひとつの彼らの物語がどのようにしてつながってゆくのかを、ここで詳しく紹介しておこう。

物語の主人公となる運命の12人

アレックスが「エターナルダークネスの書」を見つけるところから物語は始まる。12人の主人公の物語は、それぞれ時代の異なる4つの土地で繰り広げられる。およそ2000年にも及ぶ壮大な時の流れを、個性的な主人公たちの冒険を通して体験していくのだ。

紀元前26年 古代ペルシャ
2 パイアス・オーガスタス
Pious Augustus

西暦565年 ペルシャ
5 カリム
Karim

西暦814年 フランス アミアン地方
4 アンソニー
Anthony

西暦1150年 カンボジア アンコール・トム付近
3 エリア
Ellia

西暦1460年 中東
9 ロベルト・ビアンキ
Roberto Bianchi

西暦1485年 フランス アミアン地方
8 ポール・ルーサー
Paul Luther

西暦1760年 ロードアイランド州 ロイヴァス邸
6 マクシミリアン・ロイヴァス博士（マックス）
Dr. Maximillian Roivas (Max)

西暦1916年 フランス アミアン地方
10 ピーター・ジェイコブ
Peter Jacob

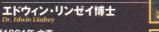
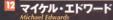
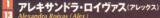
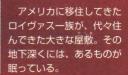
西暦1952年 ロードアイランド州 ロイヴァス邸
11 エドワード・ロイヴァス博士
Dr. Edward Roivas

西暦1983年 カンボジア アンコール・トム付近
7 エドウィン・リンゼイ博士
Dr. Edwin Lindsey

西暦1991年 中東
12 マイケル・エドワード
Michael Edwards

西暦2000年 ロードアイランド州 ロイヴァス邸
1 13 アレキサンドラ・ロイヴァス（アレックス）
Alexandra Roivas (Alex)

ロードアイランド州
ロイヴァス邸

アメリカに移住してきたロイヴァス一族が、代々住んできた大きな屋敷。その地下深くには、あるものが眠っている。

ペルシャ（中東）
禁断の迷宮

紀元前から存在している謎の遺跡。パイアスは、この遺跡で発見した秘宝に触れたことで、強大な力を持つ存在となった。

カンボジア
アンコール・トム付近の寺院遺跡

古代の神が描かれた壁画が多く残る寺院。内部には、さまざまなトラップが張り巡らされ、外部の人間の侵入を拒んでいる。

フランス アミアン地方
ウーブリエ教会（大聖堂）

聖なる宝「ジュードの手」があるとされる教会。表向きは普通の教会だが、裏では邪教を崇拝する者たちが儀式を営んでいる。

1 ～ 13 は、ゲームをプレイしたときに、主人公となる順番を表しています。

物語が進むたびに主人公が切りかわる

アレックス以外の主人公は、「エターナルダークネスの書」に記された歴史上の人物。彼らの物語は「チャプター・ページ」となってロイヴァス邸に隠されている。アレックスは、それらを探しだし、それぞれの主人公たちと記憶を共有することにより、彼らの物語を追体験していくのだ。

- 「エターナルダークネスの書」を手に入れる
- 主人公がパイアスにかわり「エンシャントの秘宝」の1つを手に入れる
- 主人公がアレックスに戻る ロイヴァス邸を探索し「チャプター・ページ」を発見
- 「チャプター・ページ」に記された物語の主人公になって物語をプレイ
- 物語をクリアするとアレックスに戻る
- 「チャプター・ページ」を探して新たな物語へ……

3種類の展開をプレイヤーが選択する

主人公がパイアスになったとき、彼はエンシャントの力が宿った秘宝のひとつを手にする。秘宝は3種類用意されていて、プレイヤーが選択することができるのだ(P.40参照)。この選択は、その後の展開の一部に大きく影響を及ぼすことになる。具体的には、下の各項目を参照してもらいたい。

この場面でのプレイヤーの選択が、運命の分かれ道。

【出現する敵が変化する】

秘宝の種類に対応して、敵の属性(アライメント)も3種類存在する。もちろん、あらゆる属性の敵が出現するが、選択した秘宝と同じ属性を持つ敵が、とくに多く出現する。

●チャターガの場合

●ゼロタースの場合

●ウーリアスの場合

【スペルによる仕掛けが変化する】

スペルとは、ゲーム中で使用する魔法のこと。スペルは、3種類の「アライメントのルーン」で属性を選択し、使用するようになっている。この3種類のルーンを入手する順番が、秘宝の選択で変化する。さらに、ゲーム中の仕掛けで使用される属性も変化するため、プレイヤーはそれに対応して使用するスペルの属性を変えなければならない。

●チャターガの場合

●ゼロタースの場合

●ウーリアスの場合

		アライメントのルーンを入手するキャラクター		
		アンソニー	カリム	マックス
入手する秘宝	チャターガ	ゼロタース	チャターガ	ウーリアス
	ゼロタース	ウーリアス	ゼロタース	チャターガ
	ウーリアス	チャターガ	ウーリアス	ゼロタース

Basic

メニュー画面

ゲーム中、STARTボタンを押すとメニュー画面に切りかわる。メニューの項目は5種類あり、LボタンとRボタンを使って、それぞれの画面へ切りかえることができる。

持ち物

メニュー画面で、もっとも多く利用するのが持ち物画面。アイテムの管理や、各メーターの状態を確認できる。

アイテムを入手したら、持ち物画面で確認しよう。

1 サニティ・メーター

主人公の精神力のゲージ。敵の邪悪な波動を受けると減少する。

2 マジック・メーター

主人公の魔法力のゲージ。スペルを使用すると減少する。

3 ヘルス・メーター

主人公の体力ゲージ。敵などからダメージを受けると減少する。

【使う】

アイテムを使用するコマンド。アイテムによっては、特定の場所でしか使用できないものもある。

【チェック】

アイテムの情報を詳しく調べる。表示されるアイテムの大きさやアングルを変えて見ることもできる。

【合わせる】

壊れたアイテムのかけらなどを、1つのアイテムとしてまとめたり、飛び道具に弾を補充したりできる。

【装備】

武器を装備したりはずしたりするコマンド。装備中の武器は、持ち物画面の右上に表示されるようになる。

チェックをすると、新たなアイテムが入手できることも。

赤いカーソルで、合わせたいアイテムを選択しよう。

【モード】

銃の威力を変更することができる。変更した状態は、銃の左下にある弾薬の表示で確認が可能。このコマンドは、エドワードとマイケルが入手する特定の銃でのみ使用できる。他の主人公ではいっさい使えないコマンドだ。

モードが変更できる銃	使用するキャラクター
ダブル・ショットガン	エドワード
エレファントガン	エドワード
OICW	マイケル

「OICW」は、4種類のモード変更が可能なもっとも特殊な銃だ。

Basic
基礎知識/メニュー画面

マップ

主人公が、マップ内のどの部屋にいるかなどを確認できる。黄色のカーソルで囲まれた部屋が、現在位置だ。マップは、一度訪れた部屋しか表示されない。詳しい操作は、右の表を参照。

道に迷ったときに使おう。

マップ画面での操作	
●Yボタン	上の階のマップを表示
●Xボタン	下の階のマップを表示
●Zトリガーボタン	現在地を画面の中央に表示
●Aボタン	マップ全体を画面の中央に表示
●コントロールスティック	高速スクロール
●十字ボタン	低速スクロール
●Cスティック	ズーム

スペル

スペルの作成、使用など、スペルに関することは、すべてこの画面で行う。このほか、スペルに関するアイテムである「ルーン」や「コーデックス」などは、入手しても持ち物画面には表示されず、確認することができない。これらについては、この画面で確認しよう。スペルの詳細については、P.14～17の解説を参照してほしい。

詳細はスペルシステム参照→P.14

スペルの作成も行える。

ジャーナル

ゲーム中で流れたムービーシーンや、マックスが調査した敵の解剖書を自由に見ることができる画面。物語をよく知りたいときや、プレイ途中のちょっとした息抜きにも、利用してみよう。

ムービーの数は豊富だ。

マックスの解説も聞ける。

オプション

ゲームデータのセーブ、ロードをはじめ、ゲーム全体の環境設定ができる。ゲームを始めるときは、せめて画面の明るさだけは調整しておきたい。初期状態では、もっとも暗い設定になっており、画面がとても見にくい。その他の詳細は、右の表を参照。

初期設定の明るさのままでのプレイは、あまりおすすめできない。

オプション画面でできること
●コントローラの操作方法の確認 →振動機能のオン／オフ
●ゲーム画面の設定変更 →明るさ調整、字幕、ワイド画面設定の変更
●音の設定 →モード、音量の変更
●セーブ　ロード →近くに敵がいる場合セーブは不可能。ロードは常に可能。

Basic サニティ・マジック・ヘルス

主人公の状態に影響するサニティ、マジック、ヘルスの3つのゲージは、それぞれどのように減少し、どうすれば回復するのか。ここで、しっかりと把握しておこう。

サニティ

サニティ・メーターは、主人公の精神力を示している。これは、エリアの章の途中から追加されるもので、おもに敵の目から発する「邪悪な波動」を浴びると、減少していく。そのほか、普通の人間を倒したりすると、大幅に減少する。また、サニティがゼロのときに同様のことが起きると、サニティのかわりにヘルスが減少するので注意。減少したサニティは、敵にとどめを刺したり回復用スペルを使用したりすることで回復する。また、主人公によっては、回復用のアイテムを持っている場合もある。

邪悪な波動を浴びている間は、サニティが少しずつ減少してしまう。

【サニティが減少するとさまざまな幻覚を見るようになる】

サニティの減少に比例して、画面が少しずつ傾いていく。さらには突然、通常ではありえない現象が起きる場合がある。これが幻覚だ。中には特定の場所を調べることで、幻覚に襲われる場合もある。

衝撃的な幻覚に襲われる。

幻覚の種類はとても多い。

マジック

マジックはスペルを使うと消費する、スペルの源だ。スペルは頻繁に使用するため、マジックの消費も当然激しくなる。しかし、マジックは、主人公が行動している間、常に少しずつ回復しているのだ。消費の多さを気にしなくてもよい。

マジックは消費しても、動いていれば回復していく。

ヘルス

主人公の体力を示すこのメーターが極端に減少すると、主人公の動きが鈍る。この状態は、ゲームオーバーにつながる可能性が高く、非常に危険なので、そうならないようこまめにスペルで回復することが、なによりも重要だ。

動きが鈍くなれば、敵の攻撃を避けきれなくなる。

Basic

アクション

マップの探索においても敵との戦闘の場面でも、さまざまなアクションを使いこなす必要がある。物語を上手に進めるためにも、まずは基本的な操作から覚えていこう。

移動する／走る

コントロールスティック／コントロールスティック＋Lトリガーボタン

移動は、基本中の基本となるアクション。Lトリガーボタンを押していれば、走ることもできる。走るスピードは主人公によって違いがあり、さらに、スタミナ値もそれぞれ設定されているのだ。

長時間走り続けていると、主人公はスタミナが切れてスピードが遅くなってしまう。その場合は、立ち止まってスタミナを回復させよう。これで、再びもとのスピードで走れるようになる。

少しの間立ち止まっていれば、スタミナは自動的に回復する。

調べる／取る

Bボタン

特定の場所を調べる、アイテムを入手するなどは、すべてBボタンで行う。状況に応じて画面の右上にアイコンが表示されるので、注目しよう。

アイコンが表示されたら、Bボタンを押そう。

忍び足で歩く

コントロールスティック＋Xボタン

忍び足で歩くと、スピードが遅くなるかわりに、足音を立てずに移動ができる。音に敏感な敵に気づかれないようにするためのアクションといえる。

トラッパーは足音で主人公を探知している。

振りほどく

敵に捕まったとき コントロールスティックをすばやく動かす

敵に体をつかまれたとき、その状態から抜け出すアクション。この操作が必要な場合は、画面右上にコントロールスティックのアイコンが表示される。

ゾンビに後ろをとられると、つかまれる。

攻撃する

Aボタン

剣やナイフなどを装備しているとき、タイミングよくAボタンを押していくと連続攻撃ができる。これがもっとも基本的な攻撃方法となるのだ。

主人公によって、攻撃のしかたはさまざま。

狙いをつける

コントロールスティック＋Rトリガーボタン

Rトリガーボタンを押して狙いをつけることによって、敵の体の一部を攻撃できる。敵の頭や腕を破壊することができれば、戦闘を有利に進められるので、ぜひマスターしてほしいアクションだ。狙う敵を変えたいときは、Rトリガーボタンを半分だけ離したあと、再度押しこもう。

剣などの武器で攻撃する

剣などの武器を装備して コントロールスティック＋Rトリガーボタン＋Aボタン

剣やナイフなどで攻撃する場合の利点は、攻撃するスピードの速さと弾切れの心配がないこと。すばやく動き回り敵の腕や頭を狙って戦えば、複数の敵がいても不利になることは少ないだろう。狭い部屋などでは、腕を狙うと、武器が壁にじゃまされ振りきれない。そんな場合は、頭を狙った振り下ろし攻撃で戦うようにしよう。敵に近づかないと攻撃できないので、ホラーを相手にする場合は、一定のダメージを覚悟しなければならない。しかし、それを差し引いても、戦いやすい攻撃手段ではある。

敵の攻撃をかわしつつ、積極的に腕や頭を狙って攻撃する

ホラーを相手にする場合、ダメージは覚悟しておこう。

狭い場所では、壁がじゃまで武器が振りきれない。

「たいまつ」で燃やせる敵も存在する

「たいまつ」は、通常武器としては使わないが、マントロクのゾンビとゼロタースのゾンビが相手のときは強力な武器となる。この2種類のゾンビは火に弱く「たいまつ」の火で燃やすと、一撃で倒せるのだ。倒したあとは、装備を変更してとどめを刺しておこう。

「たいまつ」の火で燃えたゾンビ。一撃必殺の攻撃だ。

とどめを刺す場合は、武器を持ちかえよう。

銃などの武器で攻撃する

銃などの武器を装備して コントロールスティック＋Rトリガーボタン＋Aボタン

銃などの武器を使う場合、剣などと決定的に違うのは、トラッパーを倒せることだ。これは、最大の利点といっても過言ではない。遠距離から敵を狙えるのもうれしいところ。安全な位置から敵を狙撃するようにしよう。しかし、弾切れになると攻撃はできない。敵が近くまで来ていると、攻撃までにかかる時間も問題になるだろう。

銃などでの攻撃は、なによりも相手との距離をとることが大切。近づかれてしまったら、無理をしないで武器を剣などに持ちかえよう。

トラッパーを倒せるのは、銃に与えられた最大の特権だ。

敵がこちらに気づかないような距離からも攻撃できる。

「吹き矢」のように、リロードが必要ないものもある。

リロードする

Bボタン または Zトリガーボタン

銃に弾薬をこめるコマンド。0発の状態から最大までリロードするときはBボタン。Zトリガーボタンを押すと、1発ずつのリロードをすることができる。さらに、Zトリガーボタンを押し続けることで、最大までリロードすることも可能だ。

リロードは、敵がいない場所でするようにしたい。

とどめを刺す

倒した敵に近づいてBボタン

力尽きて倒れた敵に近づくと、とどめを刺せる。とどめを刺すと、主人公のサニティがある程度回復するので、サニティが減少しているときは、確実にとどめを刺すようにしよう。もちろん、サニティに余裕があるのなら、無視してもよい。

敵にとどめを刺して、サニティを回復させよう。

敵の種類や状況に合わせて攻撃手段を変える

敵が複数いる場合、敵の属性に注目しよう。属性が違う敵が同じ場所にいると、なんと同士討ちを始めてしまう。主人公は、どちらかの敵が倒れるまで離れて見ていられる。いろいろな状況を見きわめ、いちばん有利な攻撃方法を判断することができるようになれば完璧だ。

スペルも使いこなせば、怖いものなしだ。

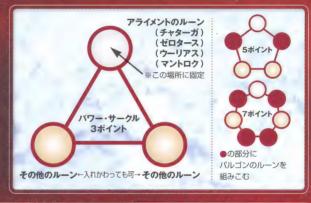
属性が違えば、敵はお互いを攻撃しあう。

Basic

スペルシステム

スペルは物語を進めるために必要不可欠のものだが、システムが意外に難解だ。このシステムをよく理解して使いこなし、このゲームを十分に堪能してほしい。

ルーンを組み合わせてスペルを作成

スペル作成の基本形となるのが、3ポイントのパワー・サークル。これに、属性を決定する「アライメントのルーン」1つと、スペルの効果を決定する2つのルーンを配置すれば、スペルが完成する。ポイント数が増えた場合でも、この基本は変わらない。ポイントの数に応じて、スペルの威力を強化するルーンを配置していけばよいのだ。

【スペル作成の手順】

使用パワー・サークルを決めたら、アライメントのルーンを選択して属性を決定しよう。次に選択する2つのルーンの組み合わせが正しければ、その2つのルーンの内容に沿った効果をも持つスペルが完成する。失敗の場合は、2つのルーンの組み合わせが誤っていることを意味している。

作成が成功するかどうかは、このあとの選択次第となる。

パワー・サークルを選ぶ

アライメントのルーンを1つ選ぶ

その他のルーンを2つ選ぶ

パワー・サークルが5ポイントなら2つ、7ポイントなら4つパルゴンのルーンを組み合わせる

組み合わせが正しければスペルが作成される

パルゴンは5ポイント以上から使用

スペルを強化する能力を持つパルゴンのルーン。これは、3ポイントのスペルでは絶対に使用しない。必要になるのは、5ポイント以上の場合からだ。

ルーンの位置は、バラバラでもよい。

作成したスペルを使用する

一度作成に成功したスペルは、スペル画面の「スペル・リスト」で「使う」を選択すると使用できる。使用するときにはアライメントを選択できるので、何度も同じスペルを作成する必要はない。

スペルを使用すると一定量のマジックと引きかえに、主人公の足下にルーンが浮かび上がる。このルーンすべてが光を放って発動するまでは、スペルの効果は発揮されない。スペルが発動する前に主人公が動いてしまうと、スペルはキャンセルされ、マジックをむだに消費してしまう。スペルのポイント数が多くなると、足下のルーンも多くなる。そのため、発動までにかかる時間が長くなるのだ。スペルを有効に使用するには、目的と状況を考え合わせ、ポイント数を決定していくことが重要となる。

スペルが発動するまで、決して動いてはいけない。

少しでも動くと、スペルはキャンセルされる。

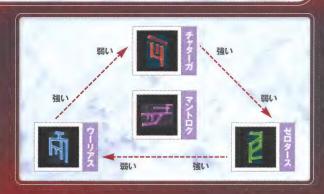
強力なスペルほど、発動に時間がかかる。

「クイック・スペル」にスペルを登録

「スペルリスト」の画面でスペルを選択し、そのあと「登録」を選択すると、十字ボタンかYボタンにスペルを登録することができる。登録したスペルは、以後そのボタンを押すだけで使用できるのだ。どのボタンにどのスペルを登録してあるかは、スペル画面の「クイック・スペル」を選択すれば、確認できるようになっている。

よく使用するスペルを登録しよう。

4つのアライメントと三すくみによる優劣

アライメントは全部で4種類。そのうち、マントロクを除く3種類のアライメントには、三すくみの関係が成立している。たとえば「チャターガはゼロタースには強いがウーリアスには弱い」というものだ。マントロクは、他の3種類より上位に位置しており、スペルに使用すると、非常に強力な効果を発揮する。

スペルの作成に必要なアイテム

スペルに関係があるアイテムは、すべてスペル画面で確認することができる。入手できるアイテムの中には、必須ではないものもあるが、役に立たないアイテムはひとつもない。これらのアイテムについて、データを交えながら、すべてを紹介しておこう。

ほとんどのルーンは、ゾンビなどの敵の体内に埋めこまれている。

スペル作成に必要不可欠なアイテム
●パワー・サークル
●アライメントのルーン
●その他のルーン

スペル作成の手助けになるアイテム
●コーデックス
●スペル・スクロール

【パワー・サークル】

スペル作成に欠かすことのできない「パワー・サークル」は、3種類存在する。それぞれ別の主人公が入手するが、どれも、フランスのウーブリエ教会（大聖堂）で手に入れることができるのだ。

パワー・サークルの種類		入手するキャラクター	参照ページ
	3ポイント	アンソニー	P.40
	5ポイント	ポール	P.82
	7ポイント	ピーター	P.103

【ルーンとコーデックス】

アライメントのルーンを含めた全14種類のルーンには、対応する「コーデックス」が存在する。コーデックスとは、ルーンの名称や能力が記されたもの。必須のものではないが、これがあれば、ルーンの名称や能力がわかるので、使用する際に便利なのだ。

スペル画面の「ルーン」を選択すると、入手状況を確認できる。

アライメントのルーン

その他のルーン

コーデックス

アライメントのルーン

ルーンとコーデックスの種類			入手するキャラクター	参照ページ
	チャターガ	ルーン	●アンソニー、カリム、マックスが1種類ずつ入手する。●誰がどのアライメントを入手するかは、パイアスが選択する秘宝によって決定される。	
		コーデックス		
	ゼロタース	ルーン		
		コーデックス		
	ウーリアス	ルーン		
		コーデックス		
	マントロク	ルーン	リンゼイ	P.75
		コーデックス		P.76

その他のルーン

	ルーンとコーデックスの種類		入手するキャラクター	参照ページ
	バンコロク（防御）	ルーン	マックス	P.65
		コーデックス		P.65
	ティアー（召喚）	ルーン	リンゼイ	P.75
		コーデックス		P.70
	ネロカース（吸収）	ルーン	カリム	P.54
		コーデックス		P.55
	ネスレック（消去）	ルーン	リンゼイ	P.71
		コーデックス		P.71
	アントーボック（投射）	ルーン	アンソニー	P.41
		コーデックス		P.44

	ルーンとコーデックスの種類		入手するキャラクター	参照ページ
	マゴルモア（物）	ルーン	アンソニー	P.43
		コーデックス		P.43
	レゴルモア（場）	ルーン	マックス	P.63
		コーデックス		P.60
	アレタック（敵）	ルーン	リンゼイ	P.72
		コーデックス		P.75
	サンタック（自己）	ルーン	カリム	P.51
		コーデックス		P.54
	ハルゴン（力）	ルーン	ポール	P.84
		コーデックス		P.84

【スペル・スクロール】

ルーンの正しい組み合わせと、スペルの効果が記されている巻物。これがないと、スペルを作成しても、効果が謎のままスペルを使用することになるが、必須ではない。

チェックするとルーンの組み合わせがわかる。

効果が不明なスペルはこの表示になる。

	スペル・スクロールの種類	入手するキャラクター	参照ページ
	エンチャント・アイテム	アンソニー	P.44
	リカバー	カリム	P.54
	リビール・インブジブル	マックス	P.62
	ダメージ・フィールド	マックス	P.65
	ディスペル・マジック	リンゼイ	P.71
	サモン・トラッパー	リンゼイ	P.75
	シールド	ポール	P.81
	サモン・ゾンビ	ロベルト	P.92
	マジカル・アタック	ピーター	P.106
	サモン・ホラー	エドワード	P.116
	マジック・プール	エドワード	P.112
	バインド	マイケル	P.127

スペルの自動作成

「スペル・スクロール」を入手して、そこに記されているルーンとコーデックスがすべてそろうと、その時点でスペルが自動的に作成される。ただし、作成されるのは3ポイントのスペルのみ。5ポイントや7ポイントのスペルは、自分で作成しなければならない。なお、自動作成後は、普通に使用することやクイックスペルの登録も可能。

3ポイントのスペルが自動作成される。

「エターナルダークネス」の世界Q&A

『エターナルダークネス』は、奥の深い複雑な世界観を持つゲームだ。ここでは、ゲームを始めたときにだれもが感じる、代表的な疑問に答えよう。

Q 怪物と化したパイアスの野望とは？

A パイアスが、人知を越えた力を持つ怪物になったのは、エンシャントの秘宝を取ったからだ。エンシャントとは神のような存在で、チャターガ、ゼロタース、ウーリアスの三者がいる。この三者は三すくみの関係で、お互いに手出しができない状態だった。パイアスは、このエンシャントの1人のしもべとなる。そして、自分の主人であるエンシャントが他のエンシャントより強大になり、宇宙を支配することを望んでいる。その実現のために、パイアスは時代を越えて暗躍することになるのだ。

自分に絶大な力を与えてくれたエンシャントを崇拝するパイアス。彼の野望は、着々と実現しつつある

Q 「マントロク」とは何者？

A 実はマントロクもエンシャント。だが、チャターガ、ゼロタース、ウーリアスより上位のエンシャントで、この三者にとって脅威となる存在だ。事実、マントロクはこの三者を封印し、身動きできないようにした。パイアスは、自分の主人のエンシャントを復活させるために、マントロクを封印しようとしている。エリアやリンゼイがカンボジアの寺院遺跡で見た異形の怪物がマントロクである。彼らは、マントロクの力の源である「マントロクの心臓」を持ち去り、パイアスへの抵抗を試みるのだ。

見るも恐ろしい姿のマントロク。パイアスを倒すには、マントロクの力を借りるしかないのか……。

Q アレックスは、なぜパイアスと戦うのか？

A アレックスの先祖、マックスは、最初にエンシャントの存在に気づいた人物だ。彼は、ロイヴァス邸の地下に「エンガの遺跡」と呼ばれるエンシャントの遺跡を発見した。世界が闇に葬られることを予感したマックスは、エンシャントを倒すために人々に助けを求める。だが、信じてはもらえない。彼は、自分の子孫に願いを託す。彼の願いを受け継いだのが、殺されたエドワードであり、その孫のアレックスだ。アレックスは2人の意志を継ぎ、エンシャントのしもべであるパイアスを倒そうと決意するわけだ。

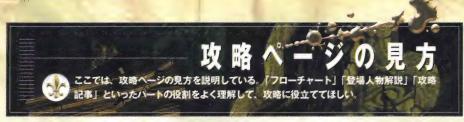
アレックスは「エターナルダークネスの書」を読み、パイアスの野望を知ることになる。

攻略 1

闇の胎動

Capture.1

攻略ページの見方

ここでは、攻略ページの見方を説明している。「フローチャート」「登場人物解説」「攻略記事」といったパートの役割をよく理解して、攻略に役立ててほしい。

フローチャート

① 攻略順フローチャート

ゲームを進めていくうえで、最低限これだけは押えておきたいという情報を、攻略①〜④の各段階で攻略順のチャートとして紹介している。全体的な流れを知りたい場合、やり残したイベントがないかどうかを確認する場合、また、必須のアイテムの有無を確認したりする場合などに役立つだろう。

② 参照ページ

攻略チャート内の各主人公名のあとには、参照ページを掲載している。これは、それぞれの主人公が登場する章の最初のページだ。フローチャートを見て、より詳しいことを知りたいと思った場合などは、このページ以降の解説を参照してほしい。

登場人物解説

③ 章のタイトル

このゲームは「エターナルダークネスの書」に書かれた内容を1章ごとに読み進むという構成になっている。その章のタイトルを、ここに記載した。

④ この章に登場する人物

プレイヤーは、各章ごとに異なる主人公になってゲームを進めることになる。ここには、その主人公の名前と、その章の概要(がいよう)を掲載している。

⑤ 登場人物の基本パラメータ

サニティ、マジック、ヘルスのメーターの初期状態の数値を掲載した。スタミナは2段階、スピードは3段階に分けて表記している。

⑥ 登場人物の背景

ここでは、その章でプレイする主人公のプロフィールを紹介。主人公がこの冒険にかかわることになった、背景などについても記している。

攻略記事

7 マップ

A 数字

マップの中の丸囲み数字は、それぞれの攻略記事の見出しについている数字と対応している。

B アイテム

ゲーム中で入手できるアイテム名（赤色で明記）と、そのアイテムのある場所を矢印で示している。これを見れば、アイテムの位置は一目瞭然（いちもくりょうぜん）だ。

C 設置してあるのもの

家具や石像など、部屋などに設置されているものの中で攻略に必要なものを、青色で表記している。もちろん、これらは入手することはできない。

■同じ位置にBCがある場合

設置物の上や裏などにアイテムがある場合には、まとめて示している。【例】は「置時計」の裏に「ローチェストのカギ」がある場合を示している。

D 部屋などの名称

台所や廊下（ろうか）などの名称もできるだけ表記している。

E 扉

自由に行き来できる扉（とびら）、イベントクリアなどで開く扉（とびら）、決して開かない扉（とびら）を、色で区別している。

F マップのつながり

マップのつながりは、2種類の矢印で示している。他のページにつながる場合は、そのページ数も明記。

8 攻略記事

マップ内の数字の位置で起こる、イベントなどについての詳しい攻略解説記事。画面写真は、すべて「ウーリアス」のルートのものに統一している。

9 ワンポイントアドバイス

スペル（魔法）の解説やアライメントの選択についてなど、ゲームプレイのうえで、とくに知っておきたい重要な情報をまとめて解説している。

10 チャプターページ

その章が終わり、主人公がアレックスに戻ってからの情報を掲載している。次の章に進むための、橋渡し的な記事にもなっている。

FLOW CHART

攻略1 闇の胎動 フローチャート

家族の死

アレキサンドラ・ロイヴァス P.23

1. 置時計の裏から「ローチェストのカギ」を入手。
2. 図書室の古時計の針を3時33分に合わせる。
3. 隠し部屋への扉が開く。部屋の机の本を読む。

選ばれし者

パイアス・オーガスタス P.26

1. 「石のブロック(赤)」を入手。
2. 「石のブロック(緑)」を入手。
3. 「石のブロック(青)」を入手。
4. 「石のブロック(紫)」を入手。計4個のブロックを壁にはめこむ。
5. 兵士の石像を剣で破壊する。
6. 柱のボタンを押し、中央の床に移動。
7. 台座の上の3つの秘宝のうちの1つを選択。

アレキサンドラ・ロイヴァス P.29

隠し部屋の壁で「チャプター・ページ」を発見。

エリアと死神

エリア P.30

1. 女神の石像から「不思議な首飾り」を入手。
2. 「銅の首飾り」を入手。
3. 「銅の首飾り」を女神の石像にかける。
4. 「吹き矢」を入手後、地階に落ちる。
5. 石像の腕から「メタル・スタッフ」を入手。
6. 「メタル・スタッフ」を溝に入れる。
7. 開いた扉の先の部屋に行く。

アレキサンドラ・ロイヴァス P.37

隠し部屋にあるロウソクの火を消す。

「メッセージ・チューブ」の中から「チャプター・ページ」を発見。

陰謀の疑惑

アンソニー P.38

1. 僧侶から「スクラマサクス」を入手。
2. 「エターナルダークネスの書」を入手。
3. 「青いツボ」を壊し「壊れた青いツボ」にする。
4. 「魔法のルーン(アライメントのひとつ)」を入手。
5. 「パワー・サークル(3ポイント)」を入手。
6. 「魔法のルーン(アントーボック)」を入手。
7. 「たいまつ」「ロング・ソード」を入手。
8. 「壊れた緑のツボ」を合わせてツボを完成させる。
9. 「コーデックス(マゴルモア)」を入手。
10. 「魔法のルーン(マゴルモア)」を入手。
11. 「コーデックス(アライメントのひとつ)」を入手。
12. 「満たされた赤いツボ」を入手。
13. 「スペル・スクロール(エンチャント・アイテム)」を入手。
14. 「コーデックス(アントーボック)」を入手。
15. 「エンチャント・アイテム」で「緑」と「青」のツボを復元。
16. 床の図形に、満たされた「赤」「緑」「青」のツボを置く。
17. 司教を倒し「司教のカギ」を入手。
18. ホラーを倒し、司教の部屋に向かう。

アレキサンドラ・ロイヴァス P.46

「壊れた二階のカギ」をエンチャントして2階の扉を開ける。

寝室2にかかっている額縁の裏に「チャプター・ページ」を発見。

攻略2 影の暗躍 に進む P.47

ロードアイランド州／ロイヴァス邸——西暦2000年

A death in the family

家族の死

祖父の死の知らせを聞き、ロイヴァス邸へと駆けつけたアレックス。そこで彼女が目にしたものは、祖父の惨殺死体だった……。

DATA

スタミナ	普通
スピード	速い

祖父の謎の死を追う主人公

ALEXANDRA ROIVAS

アレキサンドラ・ロイヴァス（アレックス）

この時点でのアレックスはまだ敵と戦うことはない。歩いたり走ったりする基本的な動きと、メニュー画面でアイテムを入手したりする操作を経験しておこう。

まずしなければならないことは、ロイヴァス邸をくまなく探索することだ。祖父、エドワードの隠し部屋を発見し、人骨と皮で作られた「エターナルダークネスの書」を読むことで、この章は終了する。

隠し部屋で「グラディウス」を入手するのだが、実際にこれを使うのはもう少し先のこと、カリムの章の最後（P.58）からになる。

アレックスを操作し、屋敷内の怪しいところを探索してみよう。

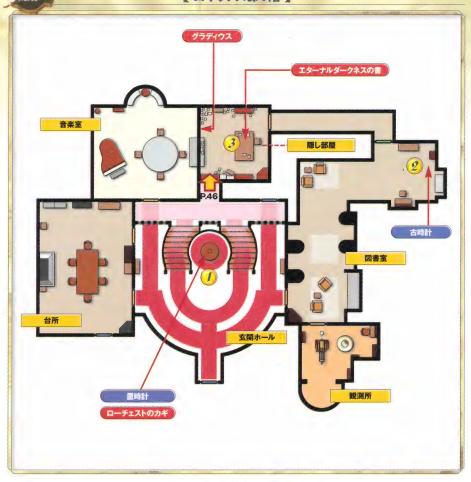
アレックスが見る悪夢

祖父の死を聞かされる直前、アレックスは悪夢を見る。骸骨の姿をした異形のモンスターがアレックスを追いつめ、攻撃してくる夢だ。アレックスはショットガンを手にしているが、苦戦している。そして、一転して祖父の亡霊が出現するのだ。この夢は、いずれアレックスが武器を手に敵と戦うこと、そして亡霊となった祖父がアレックスを見守っていることを暗示しているようだ。アレックスは祖父の遺した「エターナルダークネスの書」を読むうちに、敵と戦う決心を固めていく。

悪夢の中で、敵（ゾンビ）と戦うアレックス。実際に、これと似た状況が彼女の身にふりかかることになる。

MAP

【 ロイヴァス邸1階 】

グラディウス
エターナルダークネスの書
音楽室
隠し部屋
古時計
図書室
台所
玄関ホール
観測所
置時計
ローチェストのカギ
P.46

1 止まっている時計の時間は?

まず置時計を調べ、時刻が3時33分で止まっていることを確認。時計の後ろのカギを入手する。それから2階への階段を昇り、その先の扉を「二階のカギ」で開けると、「壊れた二階のカギ」になる。この時点では、まだ2階の部屋へは入れない（P.46参照）。

置時計の近くに立ち、画面右上にBボタンの表示が出れば調べられる。

入手できるのは「ローチェストのカギ」。このあとは図書室へ向かおう。

2 古時計の針を動かすと隠し通路が……

玄関ホールから図書室に移動すると、大きな古時計を発見する。調べると、コントロールスティックで針を動かせることがわかる。合わせる時刻は、玄関ホールの置時計が指していた3時33分。針が正確にその時刻を指すと、隠し部屋への通路の扉が開く。

コントロールスティックを右に倒すと針が進み、左に倒すと針が戻る。

3時33分になると、壁の本棚の一部が開き先へ行けるようになる。

3 隠し部屋で見つけた光る書物

通路を進み扉を開けると、隠し部屋に入ることができる。中は風変わりな小物でいっぱいだが、中央の机の上にある書物がひときわ目を引く。これが「エターナルダークネスの書」だ。これを読めば、次の章である「選ばれし者」へ進むことができる。

机上の書物の中で光っているのが、「エターナルダークネスの書」だ。

この時点では必要ないが、「グラディウス」があるので入手しておこう。

古代ペルシャ――紀元前26年

The chosen one
選ばれし者

パイアス・オーガスタスが砂漠の中で発見したものは、解読不能の文字が刻印された石柱だった。そこで彼が見たものは……。

DATA

ヘルス	125
スタミナ	普通
スピード	速い

世界の命運を左右する恐怖の兵士
PIOUS AUGUSTUS
パイアス・オーガスタス

パイアスが装備している武器は「グラディウス」のみ。最後までこの武器で戦うことになるので、この章が終わるころには、剣タイプの武器で戦うことに、ある程度慣れていることだろう。パイアスは、ヘルスを回復する魔法やアイテムを持っていないので、敵の攻撃を受けてヘルスがゼロになるとゲームオーバーになってしまう。ただし、他の人物と比べてもヘルスは低くない。そう簡単には、ゼロの状態になることはないはずだ。こまめにセーブをしながら進んでいけば、そんなに苦労しないでクリアできるだろう。

「グラディウス」で戦うパイアス。間合いをとりながら攻撃していこう。

パイアスの邪悪な心に忍びこむもの

パイアスは軍人として優秀な男だったが、絶え間ない戦いに疲れはてていた。自らの人生にはさらに大きな目的が出現すると信じている彼は、「ここまで来るのだ……」という謎の声を耳にする。声の主の正体は不明だが、おそらくパイアスの心の弱味につけこみ、なんらかの使命を彼に与えたものと思われる。事実、パイアスは謎の迷宮へと飛ばされ、怪物に姿を変えたうえで、世界を闇に葬るために暗躍することになるのだ。どうやら、これがパイアスに与えられた使命らしい。

5本の石柱から発射された、光のビームに巻きこまれるパイアス。このあと、迷宮に飛ばされてしまう。

1 行く手を阻む敵を倒す

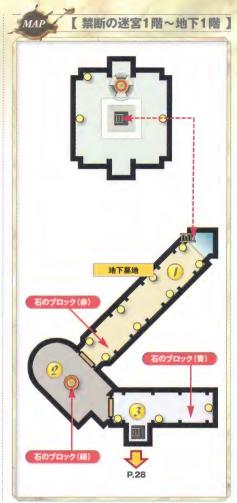
スタート地点の部屋から梯子を降りた先の廊下で、ゾンビが出現。最初の戦闘が始まる。間合いをとりながら戦おう。ゾンビを倒したら、「石のブロック（赤）」を入手すること。

Rトリガーボタンでゾンビの腕をロックオンして攻撃しよう。敵の腕を落とせば，攻撃ができなくなるので楽に戦える。

2 2体のゾンビを倒して……

②の部屋の中央を見ると、「石のブロック（緑）」が置かれているのがわかる。ゾンビが2体いるので、まずは両方とも倒し、それからゆっくりとブロックを入手しておこう。

ゾンビと戦わなくても、「石のブロック（緑）」を入手して先に進める。しかし、戦闘に慣れるためにも戦っておくこと。

MAP 【禁断の迷宮1階～地下1階】

3 さらに迷宮の奥深くへ

この部屋のゾンビの数は5体。無防備に歩いていると、取り囲まれてしまう。囲まれると逃げるのは難しいので、できるだけ敵と距離をとりながら戦っていきたい。敵を倒したら「石のブロック（青）」を入手。そのあと、下の階へと続く梯子を降りていこう。

敵に囲まれないように注意。すばやく攻撃していけば突破できる。

「石のブロック（青）」を入手。集めるブロックは、残りあと1個。

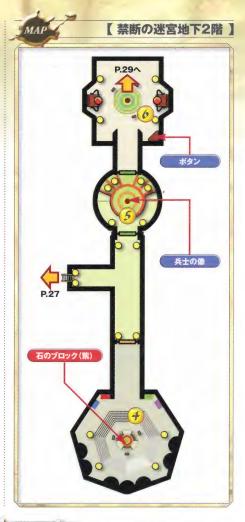
④ 壁の穴にブロックをはめる

まず「石のブロック（紫）」を入手する。これまでに取った「石のブロック」と同じシンボルの、壁の下の四角い穴を確認しよう。その穴に、シンボルを合わせてブロックをはめるのだ。

はめるブロックを間違えると、敵が出現するので注意。完了すると、⑤の部屋につながる扉を塞いでいた鉄格子が開く。

⑤ 力の証明

扉を開けて⑤の部屋に入ると、中央に兵士の像がある。ロックオンで狙いをつけて破壊しよう。頭部→腕→胴体の順に攻撃すれば、簡単に破壊できる。すると、⑥の部屋への扉が開く。

ここで、あらためてRトリガーボタンとコントロールスティックによるロックオン攻撃を、練習することができる。

⑥ 光りの床から別の部屋へ

この部屋には、ボタンのついた柱がある。この柱の前に立ち、ボタンを押してみよう。すると、部屋の中央で3本の柱がせり上がり、柱に囲まれた床が光り始める。迷わず、その光の中に入ってみよう。別の空間にある部屋へと飛ばされるはずだ。

部屋の扉を入ってすぐ右手に、この奇妙なボタンのついた柱がある。

光の床に入ると、いよいよ最後の部屋へと移動することになる。

7 台座の上に浮かぶ3つの彫刻

部屋の奥は、行き止まりになっている。そこには3つの台座があり、それぞれ赤、青、緑の彫刻(ちょうこく)が上に浮かんでいる。ここでは、3つの彫刻(ちょうこく)のうちの1つを選ぶことになる。

これらの彫刻(ちょうこく)はアライメントを表わしており、それぞれチャターガ（赤）、ゼロタース（緑）、ウーリアス（青）の秘宝だ。

MAP 【禁断の迷宮】

秘宝(ウーリアス)
7
秘宝(ゼロタース)
秘宝(チャターガ)
3つの台座
P.28より

3つの秘宝選択の目安

3つの秘宝のどれを選択するかで、以降のゲーム展開が異なってくるので、よく考える必要がある。このゲームではゾンビが数多く出現するが、ここでの選択により、出現するゾンビの能力やHPも異なってくる。戦いやすいゾンビを判断して秘宝を選ぶということも、重要なことなのだ。

ウーリアスを選択すると、自爆タイプのゾンビが多数出現するので注意が必要だ。

チャターガを選択

以後、チャターガの敵が多く出現する。この系統のゾンビは、HPがもっとも高い。

ゼロタースを選択

以後、ゼロタースの敵が多く出現する。この系統のゾンビは、比較的倒しやすい。

ウーリアスを選択

以後、ウーリアスの敵が多く出現する。この系統のゾンビは、自爆するので注意。

CHAPTER PAGE

壁に貼られた「エリアと死神」を入手

パイアスが秘宝のうちの1つを選ぶと、彼が怪物になって章が終了。主人公は、本を読んでいるアレックスに戻る。次の章へ進むには、隠し部屋の壁に貼ってある「チャプター・ページ」を入手する必要がある。部屋の壁をよく探してみよう。

この時点で「エターナルダークネスの書」を入手することができる。

壁にかかっている額に貼ってあるのが「チャプター・ページ」だ。

カンボジア／アンコール・トム地方――西暦1150年

The binding of the corpse god

エリアと死神

ふと手にした書物を読み進むうちに、冒険心が湧き起こったエリア。彼女の行く手には、実は恐ろしい運命が待ち受けていた……。

死神の秘密を暴く宮廷の踊り子

ELLIA
エリア

DATA

サニティ	75
ヘルス	75
スタミナ	普通
スピード	速い

エリアが装備する武器は、「タリボン」と呼ばれるショート・ソード。威力は低いが軽いので、すばやく振ることが可能だ。また、章の途中では「吹き矢」を入手する。これは、離れた敵でも攻撃可能な飛び道具だ。エリアはヘルスが低めに設定されているのが弱点。章の初めで入手する回復アイテム「不思議な首飾り」を、効率よく使う必要がある。

エリアの能力で優れているのは、歩いたり走ったりするスピード。壁のトラップなどをすばやく避けることができるのも、彼女のスピード能力のためといってよい。

「不思議な首飾り」で回復中に動くと、効果は無効になるので注意。

謎の書物に魅せられて

エリアはクメール王朝を再建した王、スールヤヴァルマン2世の宮廷踊り子として育てられた女性。あるとき、奇妙な本を読んでいくうちに好奇心が芽生える。そして、本に書かれた寺院を実際に訪れ、冒険することを決意する。この本が、「エターナルダークネスの書」である。彼女は、寺院を冒険することによって、知らず知らずのうちに闇の世界に引きこまれていくことになる。そして、最後に見るものは、混沌の神であるマントロクと、それを封印しようとするパイアスなのだ。

「エターナルダークネスの書」の一節を朗読するエリア。恐ろしい秘密が待っていることも知らずに……。

【カンボジアの寺院遺跡1階】

1 「不思議な首飾り」を入手

メインホールで見つけた女神の石像を調べると、首には「不思議な首飾り」がかけられている。これを入手しよう。すると、2方向に開けていた通路の一方が、扉で閉ざされる。もう一方の通路（②の部屋につながる通路）を進むことにしよう。

「不思議な首飾り」の使用には回数制限（10回）があることに注意。

このように、開かれている通路に向けて移動していこう。

2 太陽の位置が謎を解くカギとなる

②の部屋の床を調べると、太陽の沈む絵が描かれている。また、壁を調べると、同様の太陽の沈む絵のほかに、手前に3本のロウソクがある。火のついたロウソクと太陽の位置が、同じであることに注目。これは、以後に起きる事件の謎を解くヒントになるのだ。

床にゾンビが倒れているのが見えるが、この時点で襲ってはこない。

これに似た絵とロウソクが今後も出てくるので、よく観察しておこう。

3 色の異なる床をチェック

回廊1へ進むと、強制的に床を踏まされ、壁から刃のトラップが出現する。よく観察すると、トラップを出現させる床の色は、他の部分と異なっている。これらを踏まないようにして進もう。P.31のマップでも、トラップを出現させる床を色分けしているので、参考にしてほしい。

刃のトラップが引っこんだ瞬間に通れば、当たらずにすむ。なお、一度当たればトラップは出現しなくなる。

トラップ出現の床を避ける際には、このように、狭いところを通らなければならない場合もあるので注意。

4 ロウソクの火と太陽の位置を確認

P.31の④の部屋へ進むと、ゾンビが攻撃してくる。まずは、この敵を倒そう。そのあとで「銅の首飾り」を入手。②の部屋と似た太陽の絵とロウソクの前で調べると、ロウソクの炎をつけたり消したりできることがわかる。太陽と同じ位置の炎だけを残し、他の炎を消してしまおう。

「銅の首飾り」は、メインホールに戻ってから使用することになる。

右側のロウソクの炎を消すと、回廊3（P.33参照）への扉が少し開く。

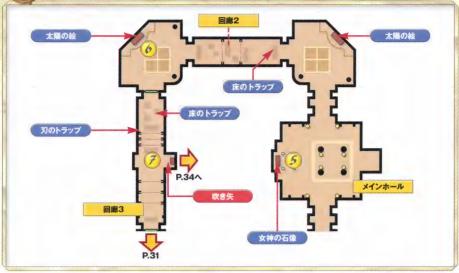
サニティ・メーターのシステムについて

④の部屋のゾンビと戦う時点で、サニティ・メーターが初めて出現する。サニティは精神力を示し、敵が出す緑色の波動を受けると、主人公の体が緑色におおわれてメーターが下がる。メーターが減少していくと、幻覚や幻聴が起こる（P.10参照）ので注意が必要だ。また、サニティ・メーターがゼロの状態で緑色の波動を受けると、ヘルス・メーターが下がってしまう。この時点でサニティを回復させる方法は、ただひとつ。敵を倒したあとに、とどめを刺すことだ。そうすれば、サニティ・メーターは上昇していく。

敵の波動を避けることは難しいので、積極的に倒してとどめを刺したほうがよい。

とどめを刺す場面は残酷だが、サニティ・メーターを回復させるためには必要な行為だ。

MAP

【カンボジアの寺院遺跡1階】

5 「銅の首飾り」で通路の扉を開く

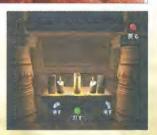
再び回廊1（トラップに注意）と②の部屋（襲ってくるゾンビに注意）を通り、メインホールへ向かおう。女神の石像の場所に行き、④の部屋で入手した「銅の首飾り」を石像の首にかけてみよう。項目①で閉じられた扉が開き、先へ進めるようになる。

「銅の首飾り」をかけ、これまで閉まっていた扉を開けよう。

この扉が開くと、上のマップにある回廊2と⑥の部屋に行けるのだ。

6 ロウソクの炎を全部消そう

回廊2には、壁から弾が飛んでくる床のトラップがあり、⑥の部屋にたどり着くと、ゾンビが待ちかまえているので注意。敵を倒したら、太陽の絵とロウソクのところまで行こう。この部屋の絵には太陽が描かれていないので、ロウソクの炎はすべて消してしまおう。

ゾンビを倒さなくても、ロウソクの炎を消しさえすれば回廊3に行ける。

XボタンとYボタンを押して、ロウソクの炎を全部消そう。

7 「吹き矢」を入手したあとの急展開

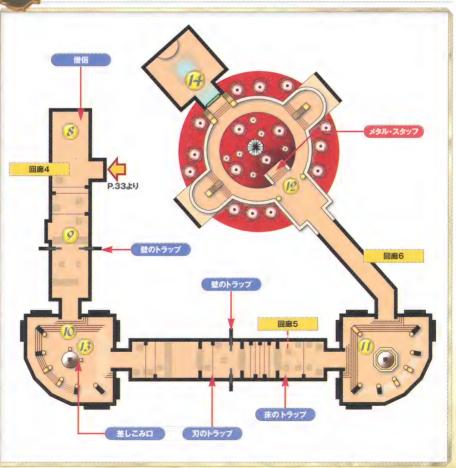
回廊3にも刃と弾のトラップを出現させる床があるので、P.33のマップを参考にしながら進もう。回廊の⑦の位置に窪みがあり、そこに入ると台があるのがわかるはず。その台の上に「吹き矢」があるので入手しよう。これを取ると、その瞬間床が抜けて、下の階に落ちてしまう。

「吹き矢」は、主人公が、このゲームの中で初めて手に入れることができる飛び道具だ。

地階に落ちていくエリアのムービーシーン。彼女は、この寺院に地階があることを知らなかった。

MAP

【カンボジアの寺院遺跡地下2階】

僧侶
回廊4
P.33より
メタル・スタッフ
壁のトラップ
回廊6
壁のトラップ
回廊5
床のトラップ
差しこみ口
刃のトラップ

8 僧侶を救出して壊れた武器を直す

地階に落ちた衝撃で「タリボン」を落とし、壊してしまう。この「タリボン」を直すには、「砕けたタリボン」を拾い、⑧のところにいる僧侶を助ける必要がある。僧侶に襲いかかるゾンビを唯一の武器「吹き矢」で倒そう。「吹き矢」は1発ずつしか発射できず、倒すのに時間がかかるので急ぐこと。無事に僧侶を助けたら、彼と話をしよう。「砕けたタリボン」をもとどおりにしてくれるはずだ。

僧侶がゾンビに殺されてしまった場合には、「タリボン」はもとには戻らない。そうなると、この先武器は「吹き矢」だけになってしまうので、注意する必要がある。

このように「タリボン」を直してもらうほうがよい。武器が「吹き矢」のみだと、クリアがつらくなる。

9 壁のトラップに注意

項目⑧のイベントを終えたら、回廊4を⑩の部屋の方向へ進もう。この回廊には、これまでとは異なるトラップがしこまれている。ある床を踏んでしまうと、回転する大きな刃のトラップが出現するのだ。しかし、刃が床にもぐった瞬間に通りすぎれば、当たることは少ない。また、この回廊の中央には、両側から壁が飛び出してくるトラップも出現する。この床のトラップは踏まざるをえない。先へ進むためには、避けることができないのだ。

刃のトラップ同様、一度壁のダメージを受けると、床のトラップを再び踏まないかぎり壁の動きは止まる。

壁のトラップを避ける方法は、壁が開く瞬間に走りぬけるしかない。まず、つぶされることはないだろう。

10 謎の差しこみ口

回廊4を通りぬけて⑩の部屋に入ると、中央に謎の差しこみ口がある。差しこみ口に細い棒状のものを入れる必要があるのだが、この部屋にはそれらしいものはない。この部屋にいるゾンビを全員倒したら、回廊5を通って⑪の部屋へ向かおう。回廊5では、弾、壁、刃のトラップが出現する。この回廊の床のトラップは、通常の床と色や形状も似ていて、非常に識別しにくい。避けるためには、マップを見ながら、慎重に通りぬけることを心がけるしかないだろう。

⑩の部屋は、再び戻ってくることになるので、あらかじめ部屋のゾンビを全員倒しておこう。

細い棒のようなものを手に入れるためには、さらに先の部屋に進まなければならないのだ。

Capture.1 攻略1 エリア

⑪ ゾンビ同士の戦い

⑪の部屋にはゾンビが多数出現するが、あわてて倒す必要はない。それぞれアライメントの異なるゾンビ同士が戦っているのを、目撃するはずだ。少し距離をおきながら、Rボタンでロックオンし、「吹き矢」でゾンビを攻撃していこう。「吹き矢」は100発まで発射できるので、残り数をあまり気にせずに戦うことができる。ただし、ウーリアスのゾンビがいた場合には、自爆することがあるので、その被害を受けないように注意しよう。

敵が同士討ちをしている。傍観しているだけで全滅する場合もある。

ゾンビを全部倒したら、回廊6を通って⑫の部屋へ向かおう。

⑫ 「メタル・スタッフ」を入手する

回廊6を通って⑫の部屋に入ると、ムービーが始まる。

この部屋全体にうごめく醜悪なモンスターは、どうやら死神のマントロクらしい。パイアスが突然現れ、エリアに気づくと電光で彼女を気絶させる。彼女の意識下で何者かが、彼女の体内に「マントロクの心臓」を埋めこむ。

エリアが気づくと、ムービーが終了して操作できるようになる。像の腕に「メタル・スタッフ」があるので、このアイテムを入手しておこう。

ムービーでのパイアス。マントロクとは、敵対関係にあるようだ。

この「メタル・スタッフ」を手に入れたら、⑩の部屋へ戻ろう。

⑬ 最後の扉を開くためには……

回廊6、⑪の部屋、回廊5と通って、⑬の位置まで戻ろう。途中の回廊5では、新たにゾンビが出現。トラップと敵に阻まれて、進みにくくなる。しかし、敵もトラップのダメージを受けるので、トラップの前で近づいてくるのを待っていれば、敵がかってにトラップにやられてしまうこともある。

無事に⑬の差しこみ口のところに着いたら、「メタル・スタッフ」を差しこんでみよう。すると、⑭の部屋へと続く扉が開き、ムービーシーンを見ることができる。

「メタル・スタッフ」を差しこむと、それがレバーのような役割をして扉が開く仕掛けになっている。

⑭の部屋の扉が開く。ここが最終地点になるので、再び回廊5、⑪の部屋、回廊6と通って⑭へ向かおう。

14 マントロクの扉の先

⑬の部屋から再び回廊5、⑪の部屋、回廊6を通って⑫の部屋へ向かおう。⑫の部屋では、全体に死神マントロクがうごめいているので緊張するが、とくに攻撃してくることはない。安心して⑭の部屋へ入ろう。部屋へ入って奥に進もうとすると、再びムービーが始まる。部屋の中には、パイアスとその部下がいる。パイアスは、「マントロクの心臓」のありかについてエリアを問いつめるが、彼女はそれには答えない。業を煮やしたパイアスは、電光でエリアの命を奪ってしまう。

悲しい結末だが、エリアの章は終了。主人公が、再びアレックスへと切りかわる。

エリアは、このあと亡霊となってリンゼイの章の最後（P.76参照）に登場することになる。

CHAPTER PAGE

ロウソクの火を消して、次の冒険へ

「チャプター・ページ」は、隠し部屋の中にある。壁を調べると、太陽の絵とロウソクを発見できるはず。エリアのときと同じ要領で、ロウソクの炎と太陽の位置を合わせると、ロウソクの台のパネルが開く。そこを調べると、「チャプター・ページ（陰謀の疑惑）」を入手できる。

Xボタンと Aボタンを押し、ロウソクを消す。下のパネルから「メッセージ・チューブ」を発見できる。

この「メッセージ・チューブ」をチェックすると、中から「チャプター・ページ」が見つかるのだ。

パイアスの邪悪な計画が、徐々に進行していく……

フランス／アミアン地方——西暦814年

Suspicions of conspiracy

陰謀の疑惑

王が狙われていると確信したアンソニーは、王のいるウーブリエ教会へと向かう。そこで、彼が目にした恐ろしいものとは……。

陰謀を阻止しようとする青年

ANTHONY

アンソニー

DATA

サニティ	125
マジック	125
ヘルス	100
スタミナ	普通
スピード	遅い

物語の開始直後、アンソニーは武器を1個も持っていないが、最終的には「スクラマサクス」「たいまつ」「ロング・ソード」の3本の武器を持つことが可能となる。これらを使い分けられるようにするのが望ましい。また、この章からスペルが使えるようになるので、使い方をマスターしておきたい。

アンソニーが他の主人公ともっとも異なる点は、敵の攻撃を受けてヘルスがゼロになっても、メーターが満タンになって復活することだ。つまり、アンソニーをプレイしているときは、ゲームオーバーはないのだ。

状況や敵によって、武器を使い分けるのがベスト。

邪悪な計画を王に知らせるために

フランク王国（今のフランス）のシャルルマーニュ王は、ヨーロッパを団結させようとしていたが、それを心よく思わないのがパイアスだった。なぜなら、王は光の素質を持つ者であり、その素質は、パイアスが仕えるマスターの意志に反するものだったからだ。

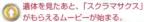
パイアスは、王の抹殺を指示。そして、その計画を感づいたのがアンソニー。「王への手紙」に邪悪な呪文がかけられていたことから、王の身に危険が及ぶと考えたのだ。アンソニーは、王のいるウーブリエ教会へと急ぐ。

「王への手紙」に邪悪な呪文がかけられているのを発見し、王の身が危ないことを確信するアンソニー。

1 最初に「スクラマサクス」を入手

1階のメインホールには5・6人ほどの僧侶がいる。そのうちの何人かには、話しかけることができる。僧侶の話によると、王が最後に目撃されたのは、司教と待合室にいるところだったらしい。待合室はメインホールの階段近くにあるが、扉にはカギがかかっており、中へ入ることができない。

僧侶の話を聞いたら、ホールの奥にある棺桶を開け、殺された僧侶の遺体を発見しよう。すると、僧侶のひとりが話しかけてきて司教を探すように依頼し、「スクラマサクス」を手渡してくれる。

遺体を見たあと、「スクラマサクス」がもらえるムービーが始まる。

MAP【ウーブリエ教会1階～2階】

書斎
P.41
パワーサークル(3ポイント)
青いツボ
魔法のルーン(アライメントのひとつ)
メインホール
スクラマサクス

2 「エターナルダークネスの書」のある異空間へ

メインホールから2階への階段を昇っていくと、突然空間が歪み、これまで見たことのないような場所に飛ばされる。この場所こそ「エターナルダークネスの書」を入手するところだ。奥には不気味な手があり、その手が開かれるとき「エターナルダークネスの書」が出現するのだ。

2階には、本来書斎があるはずなのだが、空間が歪んで思いがけない場所へと飛ばされてしまう。

かすかに人間の悲鳴や叫び声が聞こえる中で、「エターナルダークネスの書」を入手することになる。

主人公が「エターナルダークネスの書」を読むと……

「エターナルダークネスの書」を入手すると、主人公は、それまでの章の内容を瞬時に理解する。そして、ある目的のために以前の主人公の意志を継ぐ。その目的とは、パイアスとそのマスターが企む計画を阻止することだ。また、パイアスらの野望を打ち砕こうとして命を落とした者たちの像もあるが、これらは、パイアスらの計画を阻止しようとする意志を継ぐためのものと思われる。

3 ツボの中から「魔法のルーン」を発見

2階の書斎の③（P.39）の位置にある棚から「青いツボ」を取ろう。持ち物画面で「使う」を選ぶと、床に落ちて粉々になり「壊れた青いツボ」となる。そして、その後「魔法のルーン（アライメントのひとつ）」を入手する。ルーンがどのアライメントになるかは、下の表を参照。

「青いツボ」が「壊れた青いツボ」に。あとでスペルで直せるようになる。

アライメントが「チャターガ」になる理由については、下の表を参照。

パワー・サークルとアライメント

パワー・サークル

③の部屋では「パワー・サークル」を入手できる。これで3ポイントのスペル（3つのルーンを組み合わせてできる魔法）を作ることが可能となる。パワー・サークルには、5ポイントのものと7ポイントのものもあるが、これらを入手するのはポールの章以降となる。このアンソニーの章では、3ポイントのスペル1つを作ることができる。

アライメントによる違い

③で入手するルーンは、チャターガ、ゼロタース、ウーリアスのうちのどれかひとつとなる。どのルーンになるかは、パイアスの章で選んだ秘宝(P.29参照)に左右される。

パイアスが選ぶ秘宝	入手するアライメントのルーン		
	アンソニー	カリム	マックス
チャターガ	ゼロタース	チャターガ	ウーリアス
ゼロタース	ウーリアス	ゼロタース	チャターガ
ウーリアス	チャターガ	ウーリアス	ゼロタース

4 本を動かして隠し扉を開ける

④（P.39）の位置に本棚が3つある。そのうち、真ん中の本棚を調べてみよう。その中に1冊だけ、ホコリをかぶっていない本が見つかるはずだ。それを動かすと向かって左側の本棚が開き、地階への梯子が出現する。その梯子を降りていこう。

この本は、下の階に行く梯子を出現させるためのスイッチとなる。

梯子を降りた先には、敵が待ちかまえているので気をつけよう。

MAP

【ウーブリエ教会地下1階】

5 敵を倒してルーンを入手する

⑤には、「魔法のルーン（アントーボック)」を体内に持つゾンビが登場する。倒すと、体内のルーンを手に入れられる。ただし、まだアントーボックのコーデックスを入手していないので、スペル画面にはアントーボックでなく「?」とだけ表示される。

「スクラマサクス」で戦おう。⑤のような狭い場所では最適の武器だ。

これが「アントーボック」。「投射」を意味する「魔法のルーン」だ。

6 「たいまつ」を使って僧侶を救出

⑥の部屋では、僧侶がゾンビに襲われているところを発見。急いで僧侶の近くに落ちている「たいまつ」を取り、ゾンビを攻撃しよう。「たいまつ」の一振りでゾンビを倒すことができる。

「ロング・ソード」について

僧侶を救出すると、彼から「ロング・ソード」を入手できる。だが、失敗して僧侶が死ぬと、「ロング・ソード」は手に入らない。

また、アンソニーはポールの章で亡霊となって登場する（P.81参照)。

Capture.I

攻略1／アンソニー

7 「緑のツボ」をまとめよう

⑦（P.41）の周辺に破片のようなものが見えるが、暗くて調べることができない。「たいまつ」を装備しておくようにしよう。破片の正体は「壊れた緑のツボ」だ。合計3個の破片が落ちているので集めよう。集めたら、それらを組み合わせて「壊れた緑のツボ」を組み立てるのだ。

「壊れた緑のツボ」は全部で3個ある。全部を集めたら、持ち物画面の「合わせる」で組み立てよう。

3個の「壊れた緑のツボ」が組み立てられたところ。このあと、スペルで壊れているのを直すことになる。

MAP

【 ウーブリエ教会1階～地下2階 】

コーデックス（マゴルモア）

魔法のルーン（マゴルモア）

P.39

コーデックス（アライメントのひとつ）

司教の部屋

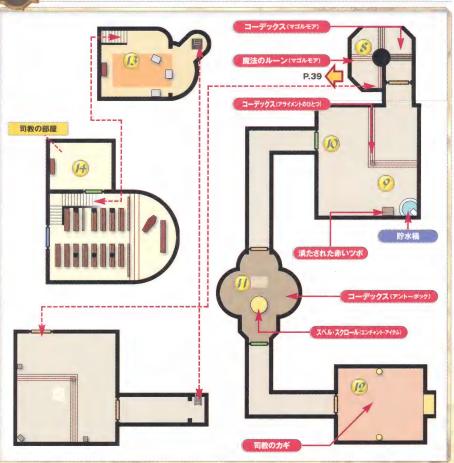
貯水桶

満たされた赤いツボ

コーデックス（アントーボック）

スペル・スクロール（エンチャント・アイテム）

司教のカギ

8 9 10 11 12 13 14

8 階段で「魔法のルーン」を収集する

⑦の部屋を出ると階段があり、さらに地階があることがわかる。階段を降りていくと、踊り場に「コーデックス（マゴルモア）」が落ちているので、入手しよう。「魔法のルーン（マゴルモア）」を体内に埋めこまれたゾンビもいるので、倒してこれも手に入れておこう。

マゴルモアのコーデックスが手に入る。コーデックスがあると、ルーンの意味がわかるようになっている。

マゴルモアのルーンも入手。コーデックスにより、このルーンの意味は「物」だということが判明する。

9 「満たされた赤いツボ」の横の貯水桶を確認

⑨の部屋に入ったら、まず「満たされた赤いツボ」を入手しよう。そして、そのすぐ横にある貯水桶を調べてみよう。ひどく汚染された水が、壁の彫刻の口から流れ出ていることがわかる。

アンソニーの変化

アンソニーの顔の形や歩き方が変わってきていることに、気づいているだろうか。これは、彼が「王への手紙」の邪悪な呪文の影響を受けている証拠だ。次第に移動のスピードが遅くなるので、注意しよう。

10 「たいまつ」を使って次の部屋へ進む

貯水桶の近くにある「コーデックス（アライメントのひとつ）」を入手しよう。入手後は先へ進みたいのだが、次の部屋への扉が見あたらない。⑩の位置に壁にかかったタペストリーがあるが、実はこの裏に扉がある。「たいまつ」を使って燃やすと、扉が出現するはずだ。

これはチャターガのコーデックス。パイアスの章でウーリアスの秘宝を入手したので、チャターガとなる。

タペストリーが燃えると、扉が出現する。扉を開けた先は、細長い廊下となっている。

11 司教の姿を発見

⑪（P.42）の部屋には司教がいる。司教は、先の部屋へと進んでいく。そのまま司教を追いたいが、扉が閉まって先へ進めない。中央のテーブル近くの床にある鉄のプレートを調べ、三角形の図形が描かれていることを確認しよう。

扉の向こう側に去る司教。彼は王の居場所を知っているはずだが……。

丸い形の上に重いものを置くと扉が開くのだが、ツボ1個では無理。

「エンチャント・アイテム」のスペルが完成

⑪の部屋では「コーデックス（アントーボック）」と「スペル・スクロール（エンチャント・アイテム）」を入手できる。これで、「エンチャント・アイテム」のスペルが完成して使えるようになる。

「エンチャント・アイテム」には壊れた物を直す効果があるので、「壊れた青いツボ」と「壊れた緑のツボ」をもとに戻そう。そして、⑨の貯水桶のある部屋に引き返し、「使う」で貯水桶の水を青と緑のツボの中に入れ、再度この⑪の部屋に戻ってこよう。最終的に、鉄のプレートの丸い形の上に3色の満たされたツボを置くと、先への扉が開くのだ。

すべてがそろうと、スペルが自動的に完成する。

「満たされた青いツボ」と「満たされた緑のツボ」に。

すべて水の入ったツボを置くと、扉が自動的に開く。

12 司教との戦い

⑫の部屋へ行くと、司教との戦闘となる。ここでは、少々離れても攻撃の届く「ロング・ソード」で戦うのが有利。司教のほかに、部屋に倒れているゾンビも復活し、襲いかかってくるので注意しよう。司教を倒すと「司教のカギ」を入手できる。

「司教のカギ」を持って、メインホールの待合室へ向かおう。

途中、⑪と⑩の間の廊下でトラッパーに遭遇。異次元に飛ばされる。

トラッパーの異次元

トラッパーが出す光の輪に巻きこまれると、トラッパーの異次元へ飛ばされる。ここには、サニティ、マジック、ヘルスを全回復できる浮島がある。回復したい種類の浮島へ移動しよう。敵がいることもあるので注意。浮島のつながりは、下のマップを見て確認しよう。

マジック・サークル（マジックを全回復）

出口

サニティ・サークル（サニティを全回復）

このCから他のCには行けない

ヘルス・サークル（ヘルスを全回復）

入口

※サニティ、マジック、ヘルスの島から入口のある島には行けない

A～Dが、かわるがわる変化

入口の輪の色が、行きたい浮島の輪と一致したら輪に入ろう。

希望の浮島に着いたら、サークルの中に入って全回復しよう。

回復が終わったら、紫の光の輪に入って出口の浮島に行こう。

13 巨大なホラーと対決

⑬の書斎まで戻ると、ホラーが登場する。階段の前にバリアが張られて1階へ行けなくなるので、どうしても戦う必要がある。ホラーは雷撃攻撃を仕掛けてくるが、この攻撃を避けるのは困難。倒すには、ホラーの背中に回って「ロング・ソード」で3回斬りつけること。

ホラーが雷撃攻撃の準備をしているときに多少間があくので、その隙に背中に回って斬りつけよう。

ホラーを倒すと、階段のバリアが消える。これで、1階の待合室に行けるようになる。

14 待合室で見たものは……

「司教のカギ」を使って、待合室のカギを開けるとムービーが始まる。アンソニーは、そこで王が死んでいるのを発見する。アンソニーの目的はかなわず、部屋の中にいた僧侶（正体はボーンシーフ）に殺されてしまう。ここでこの章は終了し、主人公がアレックスに切りかわる。

シャルルマーニュ王に危機を伝えようと、待合室の扉を「司教のカギ」で開けるアンソニー。

待合室の中にいた王は，残念ながら帰らぬ人となっていた。そして、アンソニーも同じ運命に……。

CHAPTER PAGE

2階に移動し「チャプター・ページ」を探す

この時点になると、アレックスは「エンチャント・アイテム」を使うことができる。「壊れた二階のカギ」も直せるはずだ。カギで2階の扉を開けよう。寝室1では「.38リボルバーの弾」を発見する。また、隣のバスルームで「マックスの日記のページ」が手に入る。マックスはアレックスの先祖で、日記には、ロイヴァス邸で起こった忌まわしい事件のことが書かれている。次の章に進むための「チャプター・ページ」は、寝室2の壁の額縁を探すと見つかる。

MAP 【ロイヴァス邸2階】

アンソニーの章で覚えた「エンチャント・アイテム」を使おう。

肝心の「リボルバー」が見つかるのは、マックスの章以降。

寝室2の額縁の下を見ると、「チャプター・ページ」がある。

攻略 2

影の暗躍

Capture.2

FLOW CHART

攻略2 影の暗躍 フローチャート

永遠の命

カリム P.50

1. 「エターナルダークネスの書」を入手。
2. 「人型の置物(白)」を入手。
3. 「魔法のルーン(サンタック)」を入手。
4. 「人型の置物(黒)」を入手。
5. 「コーデックス(アライメントのひとつ)」を入手。
6. 「人型の置物」2つを祭壇のカーペットに置く。
7. 祭壇を降りて「タルワール」を入手。
8. 「スペル・スクロール(リカバー)」を入手。
9. 「魔法のルーン(ネロカース)」を入手。
10. 「コーデックス(サンタック)」を入手。
11. 「コーデックス(ネロカース)」を入手。
12. 「ラムダオ」を入手。
13. 「魔法のルーン(アライメントのひとつ)」を入手。
14. エンチャントをした「ラムダオ」で扉を開ける。
15. 「ルビーの彫像」を入手。
16. 「エターナルダークネスの書」を台の上に置き鉄格子を開ける。
17. 結界の先から出現した敵を倒す。
18. 秘宝(アライメントのひとつ)を発見。

アレキサンドラ・ロイヴァス P.58

台所の木の板が打ちつけてある扉に向かう。

エンチャントした「グラディウス」を溝に差しこむ。

「スパイスのびん」をチェックし「チャプター・ページ」を発見。

そこに潜む恐怖

マクシミリアン・ロイヴァス博士 P.59

1. 「一通めの手紙」を入手。
2. 「コーデックス(レゴルモア)」を入手。
3. 「二通めの手紙」を入手。
4. 「コーデックス(アライメントのひとつ)」を入手。
5. 「ポンプのハンドル」を入手。
6. アライメントに合うようにカラスの剥製を移動。
7. 「スペル・スクロール(リビール・インビジブル)」を入手。
8. 「エターナルダークネスの書」を入手。
9. 「三通めの手紙」を入手。
10. 「フリントロック・ピストル」を入手。
11. 「セイバー」を入手。
12. ホラーを倒し「魔法のルーン(レゴルモア)」を入手。
13. ステンドグラスの前で「封筒」を入手。
14. 「四通めの手紙」「地下室のカギ」を入手。
15. 1階でホラーを倒し「魔法のルーン(アライメントのひとつ)」を入手。
16. 「リビール・インビジブル」で地下室への扉を出現させる。
17. 「スペル・スクロール(ダメージ・フィールド)」を入手。
18. 「コーデックス(パンコロク)」を入手。
19. 「ポンプのハンドル」で梯子を出現させる。
20. 「魔法のルーン(パンコロク)」を入手。
21. 最下層に降り、ガーディアンを倒す。

アレキサンドラ・ロイヴァス P.66

2階の寝室で「リビール・インビジブル」で引き出しのカギ穴を出現させる。

「ローチェストのカギ」で開け「リボルバー」と「チャプター・ページ」を入手。

闇への道

エドウィン・リンゼイ博士 P.67

1. ゲートキーパーを倒す。
2. 「銅の腕輪」を入手し女神の座像にかける。
3. 「エターナルダークネスの書」を入手。
4. 「鉄の腕輪」を入手。
5. 「コーデックス(ティアー)」を入手。
6. 「銅の首飾り」を入手。
7. 女神の座像に「銅の首飾り」をかける。
8. 「銀の腕輪」を入手し、「鉄の腕輪」を「ナーガ像」の前に置く。
9. 「コーデックス(ネスレック)」を入手。
10. 「魔法のルーン(ネスレック)」を入手。
11. 「スペル・スクロール(ディスペル・マジック)」を入手。
12. 「ディスペル・マジック」で結界を解き、ホラーを倒す。
13. 「銀の首飾り」を入手。
14. 石像に「銀の腕輪」「銀の首飾り」をかける。
15. 「魔法のルーン(アレタック)」を入手。
16. チャターガの結界を「ディスペル・マジック」で解く。
17. 「首飾り」を入手。
18. ゼロタースの結界を「ディスペル・マジック」で解く。
19. ウーリアスの結界を「ディスペル・マジック」で解く。
20. 「首飾り」を「金の首飾り」にする。
21. 地下1階の女神の石像から「金の腕輪」を入手。
22. 地下1階の石像に「金の腕輪」と「金の首飾り」をかける。
23. 「コーデックス(アレタック)」を入手。
24. 「魔法のルーン(ティアー)」を入手。
25. 「スペル・スクロール(サモン・トラッパー)」を入手。
26. 地下1階の回廊で「サモン・トラッパー」を発動。
27. 「魔法のルーン(マントロク)」を入手。
28. 「コーデックス(マントロク)」を入手。
29. 地下2階のマントロクの先の部屋に行く。

アレキサンドラ・ロイヴァス P.76

「マントロクの心臓」を入手。

ステンドグラスを「ディスペル・マジック」で消す。

「チャプター・ページ」を発見。

異端者！

ポール・ルーサー P.77

1. 「エメラルド」を入手。
2. 「エターナルダークネスの書」を入手。
3. 「旧聖堂のカギ」を入手。
4. 「演台のカギ」「ボウガン」を入手。
5. 「演台のカギ」を使って「日記の切れはし1ページめ」を入手。
6. 「世界の不思議遺産」を入手。
7. 「メイス」を入手。
8. 「スペル・スクロール(シールド)」を入手。
9. アンソニーの亡霊を倒し「ルビー」「ロング・ソード」を入手。
10. 「日記の切れはし2ページめ」「楽譜」を入手。
11. パイプ・オルガンを弾き「パワー・サークル(5ポイント)」を入手。
12. ワイン貯蔵庫の部屋の壁を開く。
13. ホラーを倒し「サファイア」を入手。
14. 台座に「エメラルド」「ルビー」「サファイア」をはめこむ。
15. 地下に降り「魔法のルーン(パルゴン)」を入手。
16. 「日記の切れはし3ページめ」「コーデックス(パルゴン)」を入手。
17. ベル・タワーに戻り「犠牲のナイフ」を入手。
18. 「犠牲のナイフ」を僧侶の像に突き立てる。
19. 「ディスペル・マジック」で結界を破る。
20. 司教を追いかけグレート・ガーディアンと遭遇。

アレキサンドラ・ロイヴァス P.86

「エドワードからの手紙」を入手。

音楽室でピアノを弾き「チャプター・ページ」を発見。

攻略3 **希望の光**に進む P.87

ペルシャ――西暦565年

The gift of forever

永遠の命

愛する女性チャンドラのために、秘宝探しの旅に出たカリム。石柱の光に飛ばされた先は、怪物どもが跋扈する謎の遺跡だった。

迷宮の秘宝を探す剣の達人

KARIM
カリム

DATA

サニティ	100
マジック	100
ヘルス	150
スタミナ	多い
スピード	速い

カリムは、12人の主人公の中でも最高のヘルスを持っている。スタミナもあるしスピードも速い。敵と戦うという意味では、もっとも操作しやすい主人公といえるだろう。武器は「タルワール」という剣と「たいまつ」、そして「チャクラム」という飛び道具だ。

「タルワール」は、この章の途中でもう1本手に入れることができるので、二刀流で戦える。さらに、「ラムダオ」という「タルワール」より強力な剣も入手可能と、実に多彩な武器を使用できる。「タリスマン」という回復アイテムを持っていることも心強い。

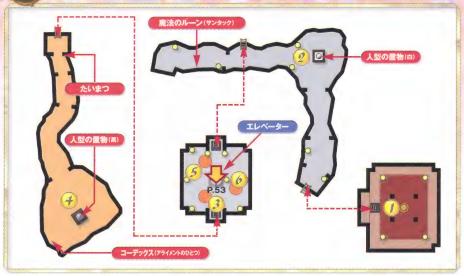
「タリスマン」を使うとヘルスが回復する。使用回数は5回まで。

愛のために禁断の迷宮に向かう

カリムは高貴な生まれの若者で、剣の達人でもある。そんな彼は、チャンドラという女性に夢中で、彼女との結婚を強く望んでいた。しかし、チャンドラは彼の思いを無視。そんな彼女に、ますます愛の炎を燃やすカリム。

チャンドラは、彼の恋心を利用し、彼女の欲する古代の秘宝を探しにいくようにとけしかける。秘宝を持って帰れば、私はあなたのものになるとまで言うのだ。ただひたすらにチャンドラを愛するカリムは、秘宝の眠る謎の迷宮へと向かうのだった。

カリムは何年もチャンドラのことを想っていた。しかし、彼女は、ずっと冷たい態度をとり続けている。

【 禁断の迷宮1階～地下1階 】

1 「エターナルダークネスの書」を入手

兵士の死体近くの穴に行くと、「エターナルダークネスの書」のある場所に移動する。前章のアンソニーのときと同様に、この書物を手に入れよう。そして、もとの部屋に戻ると、倒れていたゾンビが起き上がって襲ってくる。「タルワール」で応戦しよう。

アンソニーのときと同様に「エターナルダークネスの書」を入手する。

襲ってくるゾンビの攻撃を避けながら、攻撃していこう。

2 謎の置物とルーン

①の部屋からこの部屋に降りて先へ進むと、「人型の置物(白)」があるので、手に入れておこう。そのあとで道なりに歩いていくと、ルーンを埋めこまれたゾンビと遭遇する。これを倒せば、「魔法のルーン(サンタック)」を入手することができる。

「人型の置物」をチェックすると、かなり重い代物だとわかる。

ゾンビを「タルワール」で攻撃し、倒してルーンを入手する。

③ バリアを破って梯子を降りる

この部屋では中央にある祭壇が気にかかるが、この時点ではなにもできない。別の部屋へと進もう。

③（P.51）の位置にある梯子の前にはバリアが張られており、バリアにはルーンが浮かびあがっている。

このルーンは、項目②で入手したルーンと同じ形なので、問題なくバリアを破ることができるだろう。すなわち、ルーンのバリアは、同じ形のルーンを持っていれば、破ることができるのだ。

このあと地階に行って再度戻ってくるときに、祭壇の役割がわかる。

ルーンのバリアはこのあとでも出てくるので、対処法を覚えておこう。

④ もうひとつの置物とコーデックスを入手

梯子でこの部屋に降りてきたら、まっすぐに進んでいこう。奥の突きあたりで、「人型の置物（黒）」と「コーデックス（アライメントのひとつ）」を手に入れることができる。コーデックスがどのアライメントになるかについては、P.40を参照してほしい。

なお、ここで取り忘れがちなのが「たいまつ」。マップと照らし合わせて、探してみよう。画面右上の「調べる」で探すと見つかるものが「たいまつ」だ。

「人型の置物」が2種類そろった。これを祭壇のある部屋で使おう。

最初にウーリアスを選んだので、ここではウーリアスのコーデックスに。

⑤ 祭壇の部屋に戻って置物を利用しよう

「人型の置物（黒）」を入手したら、祭壇のある部屋に戻ろう。部屋をよく観察すると、祭壇の周囲に丸いカーペットが3枚敷かれているのがわかる。そのカーペットの上に乗ると、妙な音がするのだ。

入手した「人型の置物」2個を、カーペットの上に1個ずつ置いてみよう。そして、残った1枚のカーペットの上に乗ると、祭壇が床からせり上がり、下からトラッパーが出現する。どうやら、この祭壇は、下へ降りるエレベーターのようなものらしい。

カーペットの上に乗せることで、祭壇が動くスイッチが入るらしい。

最後のカーペットの上には、自分が乗って重石となろう。

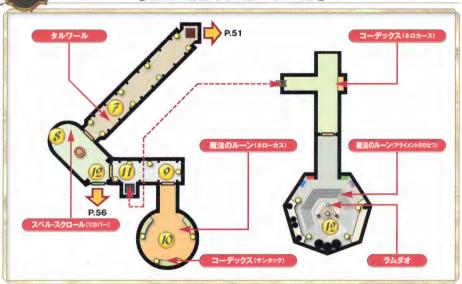
6 祭壇のエレベーターを使って下へ

アンソニーのときと同様、出現したトラッパーの光の輪を受けると、トラッパーの異次元へと移動する。異次元に飛ばされたくなかったら、「チャクラム」で狙って攻撃しよう。一発で倒せるはずだ。祭壇のエレベーターは、近くに立って調べると下へと動く。

トラッパーは、必要に応じて利用する。必要でないなら攻撃しよう。

これで「はい」を選ぶと、地下に降りることができるのだ。

MAP

【禁断の迷宮地下2階～地下3階】

7 降りた先で2本目の「タルワール」を入手

降りて廊下を進むと、扉の近くに「タルワール」の突きささった兵士が倒れているのを発見する。抜き取って、これを入手しよう。その後、この兵士が立ち上がって襲いかかってくるが、「タルワール」の二刀流になるので、戦闘は楽に終わるだろう。

ここから「ダブル・タルワール」となり、より強力な武器となる。

兵士には、ボーンシーフが乗り移っていた。飛びつかれる前に攻撃。

Capture.2

攻略2／カリム

8 「スペル・スクロール」を発見

⑧（P.53）の部屋へ入って敵を倒したら、死体があるので調べてみよう。死体の手には、「スペル・スクロール（リカバー）」があることが判明する。次の扉へ向かうことになるが、扉は2つある。

ひとつは自由に行き来できる扉だが、もうひとつには色のついた紋様と刀の彫刻のある金属板が打ちつけられ、開けることができない。この時点では、この扉を開ける方法はないのだ。ここはあきらめ、もう一方の扉を開けて先へ進むことにしよう。

これをチェックすると、「リカバー」には、ネロカースとサンタックのルーンが必要だとわかる。

この紋様は、プレイヤーがパイアスの章で選んだアライメントによって変わってくる。

9 戦いの前の準備を万全に

ここには、ルーンのバリアがある。バリアにあるルーンと同じ形のルーンは入手していないので、破ることはできない。奥のほうの扉を開けると、そこにはホラーがいる。ホラーは強力なので、メーターが減っているようなら、いったん扉を出よう。

トラッパーが出現したら、トラッパーの異次元に移動し、希望のメーターをアップさせよう。そのあと「タルワール」にエンチャントをかけておけば、さらに準備は万全となる。

部屋に入るとゾンビと戦闘に。そのあと、ルーンのバリアを調べよう。

⑩の部屋に入って再度この部屋に戻ると、トラッパーが出現する。

10 ホラーを倒してルーンを入手

ホラーには、雷撃と腕を振る2種類の攻撃がある。雷撃を出す準備をしている間に、後ろに回って攻撃するか、腕をロックオン攻撃して落としてしまえば、攻撃能力は落ちる。倒すのに、そんなに時間はかからないだろう。

腕振りの攻撃を避けながら、ダメージを与えることが重要だ。無事にホラーを倒すと、体内から「魔法のルーン（ネロカース）」を入手。部屋の奥では、「コーデックス（サンタック）」も入手できる。

ホラーの腕攻撃は大振りなので、狙うタイミングはつかみやすい。

このルーンは、⑨の部屋で見たバリアのルーンと同じ形をしている。

⑪ バリアを破って下の階へ

ホラーを倒し、ネロカースのルーンとサンタックのコーデックスを入手したら、⑪のルーンのバリアのところまで戻ろう。同じ形のルーンを持っているので、バリアを破ることができる。破った先には、下の階へ続く梯子がある。梯子を降りていこう。

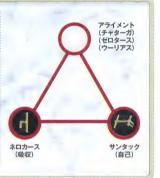
そこにはゾンビがいるので、倒してしまおう。その後、「コーデックス（ネロカース）」が置かれているのを発見するはず。これを入手すると、「リカバー」のスペルが使えるようになるのだ。

バリアを破って梯子を降りようとすると、アレックスが祖父の亡霊に会うムービーが始まる。

下の階で「コーデックス（ネロカース）」を入手したあとは、⑫の部屋へと向かおう。

「リカバー」のルーンが完成

このスペルでは、サニティ、ヘルスの各メーターを回復することができる。唱えるには、回復したいメーターと同じ色のアライメントを選ぶ。たとえばヘルスを回復したい場合は、アライメントにチャターガを選ぶとよい。同様に、サニティを回復する場合はウーリアスを選ぼう。

チャターガ（赤）のルーンがあれば、ヘルスが回復するので、戦闘に自信のない人は助かるだろう。

⑫ 新しい剣「ラムダオ」

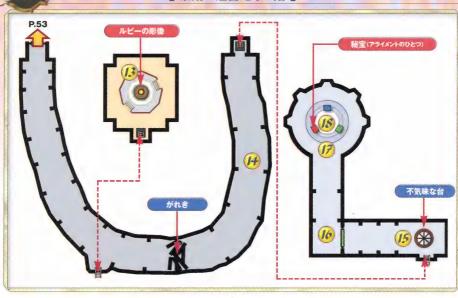
ここでは、まず「ラムダオ」を見つけて入手する。部屋の扉が閉まってゾンビが出現し、全員倒すとさらにまた出現する。それが3回続いたあと、ルーンを埋めこまれたゾンビが登場する。倒して、「魔法のルーン（アライメントのひとつ）」を入手しよう。

残りのゾンビも全員倒すと扉が開くので、⑧の部屋に戻って紋様のある扉へ進もう。「ラムダオ」に、紋様と同じ色のアライメントでエンチャントをかけ、溝に差しこむと扉が開くようになる。

「ラムダオ」は「タルワール」より重いが、その威力はかなりのもの。ゾンビとの戦いで試してみよう。

この場合、紋様のアライメントがウーリアス（青）なので、エンチャントにもウーリアス（青）を使用する。

MAP

【禁断の迷宮地下2階】

13 梯子を昇ってトラッパーと遭遇する

⑫の扉の先には、長い回廊が続いている。途中に梯子があるので、昇ってみよう。昇った先の部屋には、数匹のトラッパーがいる。メーターを補充したいなら、光の輪を浴びてトラッパーの異次元へ行こう。部屋の中央の台座に「ルビーの彫像」があるので、手に入れておこう。

光の輪を浴びたくなければ、チャクラムで倒そう。Xボタンを押しながら忍び足で歩いてもよい。

「ルビーの彫像」を入手。大きなルビーの塊から作られているこの像には秘密がある。詳しくは下記参照。

「ルビーの彫像」は必ず入手しておくこと

この章で「ルビーの彫像」を使うことはないが、必ず入手しておこう。なぜなら、ロベルトの章でもカリムの亡霊が登場（P.94参照）するが、そこでカリムは、ロベルトに「ルビーの彫像」を手渡すことになる。

この章でカリムが「ルビーの彫像」を取らないで終わってしまうと、先の章でロベルトが「ルビーの彫像」を手に入れることができなくなってしまうのだ。

14 がれきの先で待ちかまえる敵

「ルビーの彫像」を入手したあとで回廊を進んでいくと、床に崩れ落ちたがれきのために進めなくなっている。しかし、調べると乗り越えられるので、先へ進もう。

回廊の突きあたりでは、ホラーが待ちかまえているが、「ラムダオ」にエンチャントをかけて頭か背中を狙えば、倒すのにそんなに時間はかからないだろう。倒す自信がなければ、ホラーとは戦わず、突きあたりの梯子を降りて逃げるのも、ひとつの方法だ。

この先でホラーと戦うなら、ここで武器にエンチャントをかけておこう。

エンチャントをかけた「ラムダオ」の威力は絶大だ。

15 鉄格子の扉を開ける方法

梯子を降りると、そこは狭い部屋になっている。中央には、人間の骨と皮で作られた不気味な台が……。部屋を出ようとするが、鉄格子の扉があって先へ進めない。この謎を解くヒントとなるのは、やはりあの不気味な台らしい。

ここには、「人間の骨と皮で造られた」ものがほかにもある。それは「エターナルダークネスの書」だ。この本を台の上に置くと、鉄格子の扉が開いて部屋を出ることができるのだ。部屋を出た先では、この章最後の戦闘となる。

イベントクリアのために「エターナルダークネスの書」を使うのは、ここだけだ。

扉が開いて先へ行けるが、戦闘が続くので、武器にエンチャントをかけておくとよいだろう。

16 多数の敵との死闘

⑮の部屋を出て次の部屋へ進むと、⑯のあたりでバリアが張られ、⑮の部屋に戻れなくなってしまう。この先は行き止まりなので、逃げることができない状態だ。

バリアの先からゾンビやボーンシーフが召喚され、こちらに襲いかかってくる。その数はかなり多いので、敵が襲ってきた場合、「ラムダオ」でまとめて攻撃するほうが効率がよい。なるべく場所を広くとれる、⑰のあたりで戦うとよいだろう。

バリアに触れるとダメージを受けるので、十分注意しよう。

エンチャントをかけた「ラムダオ」で、敵を一刀両断にしよう。

17 最後の巨大な敵との戦い

かなりの数のゾンビやボーンシーフと戦ったあと、ホラーが最後の敵として登場する。基本的な倒し方はP.54の項目⑩と同じだが、ここは場所が狭いので、「ラムダオ」を自在に振り回せないのが難点。

なるべく⑰の位置までホラーをおびき寄せ、間合いをみて攻撃していこう。ホラーが攻撃してきたら、この円形の部屋の奥に避難する。再度間合いをみながら攻撃を繰り返せば、倒せるはずだ。倒せばバリアも消える。

ホラーがバリアの向こうから出現。それまでに他の敵は倒しておこう。

このあたりから、間合いをみてホラーを攻撃しよう。

18 カリムの愛は成就したか?

⑱の円形の部屋には、3つの台座がある。その中のひとつに、アライメントの秘宝が浮かびあがる。秘宝を取ろうとするとムービーが始まり、亡霊となったチャンドラが現れる。

チャンドラは、不幸な事件によって殺されていた。カリムが手に入れようとした秘宝を守る亡霊として、この迷宮にやってきたのだ。チャンドラは、カリムに、亡霊となってともに秘宝を守ってほしいと頼む。カリムはそれを承諾し、この章は終了する。主人公はアレックスへと戻る。

どのアライメントの秘宝になるかは、バイアスが選んだ秘宝の種類に左右される。

亡霊のチャンドラと口づけをかわすカリム。このあと、彼もまた亡霊となってしまう。

CHAPTER PAGE

「スパイスのビン」から「そこに潜む恐怖」を入手

隠し部屋から台所に行こう。アライメントの紋様が施された、金属盤が打ちつけられた扉があるはずだ。カリムのときと同様、「グラディウス」に紋様と同じアライメントでエンチャントをかけ、溝に入れよう。そうすれば、この扉が開かれるのだ。

エンチャントして溝に入れると、扉が開くようになる。

「スパイスのビン」の中に「チャプター・ページ」がある。

ロードアイランド州／ロイヴァス邸――西暦1760年

The lurking horror
そこに潜む恐怖

ロイヴァス家のルーツをさぐるために、屋敷の調査を始めたマックス。地下になにかがあることを突きとめるのだが……。

ロイヴァス家のルーツをさぐる医師

DR. MAXIMILLIAN ROIVAS
マクシミリアン・ロイヴァス博士（マックス）

サニティ	125
マジック	100
ヘルス	125
スタミナ	多い
スピード	遅い

マックスが所有することのできる武器は少ない。「セイバー」という剣と「フリントロック・ピストル」という銃だ。「セイバー」は接近戦で、「フリントロック・ピストル」は離れた敵を攻撃するものと考えよう。ヘルス、サニティ、マジックは標準的レベルでスタミナもある。難点はスピードが遅いこと。戦闘時は少々苦労するだろう。なお、マックスは医者なので「医学書」を持っており、敵を倒すと、その死体を調べて解剖図を書き記していく。解剖図はジャーナル画面で見ることができ、マックスの声で解説も聞ける。

離れた敵を倒すのに有効な「フリントロック・ピストル」。

この家にはなにかがある……

マックスは、ロイヴァスの名が示すとおり、アレックスとエドワードの先祖。内科医で、大学で講義を受け持つ博士でもある。数年前に妻を亡くし、子どもたちも成人して独立。孤独な生活を続けるうちに、ひとりで思索にふけることが多くなった。2週間前に死んだ父親の跡を継いでこの家の主人になった彼は、ロイヴァス家のルーツを調べていくうち、この家に不穏なものを感じるようになる。そして、屋敷内を調査することを決意。ここから、マックスの恐怖の体験が始まる。

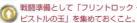
ロイヴァス邸に、ただならぬ雰囲気を感じ始めるマックス。その表情は、疲労と苦悩に満ちている。

MAP

【ロイヴァス邸2階】

1 2階の寝室でコーデックスを発見

この章は、ロイヴァス邸の2階、マックスの書斎から始まる。ここでは、まず「フリントロック・ピストルの玉」を取り、寝室で「コーデックス(レゴルモア)」を入手しよう。寝室には使用人がいるが、話しかけても、仕事中のために相手にはなってくれない。

戦闘準備として「フリントロック・ピストルの玉」を集めておくこと。

「コーデックス(レゴルモア)」は寝室の暖炉の上に置いてある。

2 アーロン・ロイヴァスの手紙

寝室で手に入れる「手紙(一通めの手紙)」は、アーロン・ロイヴァスという人物が書いたものだ。読むと、「エターナルダークネスの書」を探すように懇願している。この書物は屋敷のどこかに眠っており、放っておくと非常に危険だとも書かれているのだ。

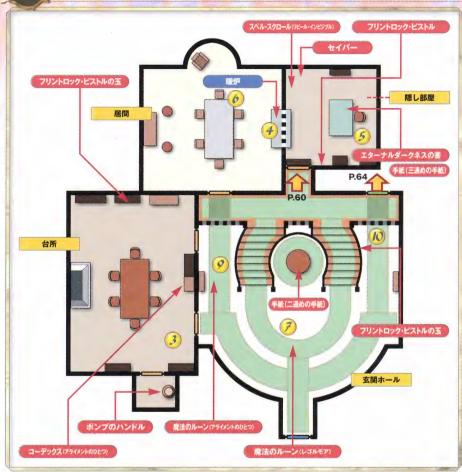
アーロンの願いを叶えるためにも、「エターナルダークネスの書」を探すことにしよう。

この階ではこれ以上調べるものはないので、1階に降りて調査を続けよう。なお、アーロンの手紙はほかに3通あり、その文面は、次第に恐怖に満ちたものになっていく。

アーロンはマックスの父親で、手紙は父の友人に宛てたものだ。

MAP

【ロイヴァス邸1階】

スペル・スクロール(リビール・インビジブル)
フリントロック・ピストル
セイバー
暖炉
隠し部屋
フリントロック・ピストルの玉
居間
エターナルダークネスの書
手紙(三通めの手紙)
P.64
P.60
台所
手紙(二通めの手紙)
フリントロック・ピストルの玉
玄関ホール
ポンプのハンドル
魔法のルーン(アライメントのひとつ)
コーデックス(アライメントのひとつ)
魔法のルーン(レゴルモア)

3 台所で入手すべきもの

1階に降りて台所に向かおう。そこでは、「コーデックス(アライメントのひとつ)」を入手する。どのアライメントになるかは、パイアスが選んだ秘宝によって決定される。また、物置に「ポンプのハンドル」がある。これも、必ず入手しておくように。

さらにルーンが手に入れば、3種類のアライメントがそろうことになる。

この「ポンプのハンドル」は、地下室に行ったときに使うことになる。

4 暖炉の下の通路

居間の暖炉にはアライメントの仕掛けがあり、どのアライメントなのかがメッセージで表示される。すぐ下のカラスの剥製を動かし、暖炉に仕掛けられたアライメントよりも強い、アライメントの板に移動しよう。移動が正しければ、暖炉の下が通路となる。

この場合、ウーリアスの仕掛けなので、それより強いゼロタースに移動。

暖炉の下が開き、隠し部屋に入ることができるようになる。

5 隠し部屋で入手する重要アイテム

隠し部屋には、さまざまな重要アイテムがある。机の上には「エターナルダークネスの書」があり、入手すると、玄関ホールにホラーが登場する。いよいよ戦闘開始。また「セイバー」や「スペル・スクロール（リビール・インビジブル）」なども入手することができる。

このスペルが使用可能になるのは、玄関ホールでホラーを倒したあとだ。

「セイバー」を入手。これがないと、このあとの戦闘が非常に困難だ。

6 迫りくる危機

隠し部屋でひととおりアイテムを入手したら、暖炉の下の通路を通って居間に戻ろう。すると、これまで仕事をしていた使用人が、突然攻撃を仕掛けてくる。こちらも応戦し、何度かダメージを与えて倒すと、使用人の体の中からボーンシーフが出現。

どうやら、ボーンシーフは使用人の体に乗り移っていたらしい。敵が乗り移っているのはこの使用人だけではなく、他の使用人にも乗り移っていることもあるので注意が必要だ。とにかくボーンシーフを倒し、居間を出てから玄関ホールへ向かおう。

ボーンシーフの飛びかかり攻撃に注意しよう。

マックスの「医学書」をチェック

マックスが初めて遭遇した敵を倒すと、死体を調べて「医学書」にその解剖図を書きこむ。この解剖図は、ジャーナル画面で「解剖図」を選択すると、見ることができるようになる。

7 ホラーとの対決後にルーンを獲得

玄関ホールには、ホラーが出現している。ホラーの体内には、ルーンが埋めこまれている。あらかじめ居間で「セイバー」に「エンチャント・アイテム」をかけておこう。そして、玄関ホールに出てホラーとの戦闘を開始する。

ホラーの腕を振る攻撃を避け、頭部か後ろに回って背中を攻撃していこう。無事に倒すと、「魔法のルーン（レゴルモア)」を手に入れることができる。そして、「リビール・インビジブル」のスペルが完成するのだ。

腕を振る攻撃を避け、後ろに回ろう。玄関ホールは広いので、そんなに難しくはないはずだ。

そして、「セイバー」で背中を狙って攻撃。エンチャントをかけていれば、さらにダメージを与えられる。

「リビール・インビジブル」のスペルが完成

ホラーを倒すとレゴルモアのルーンを入手でき、「リビール・インビジブル」のスペルが完成する。このスペルは、見えないものを見えるようにしたり、自分の姿を敵から見えなくしたりする効果がある。この章では、屋敷の地下へ行くための扉を探すのに使用することができる。

レゴルモアのルーンを手に入れたら、2階に移動して、ステンドグラスのあるところまで進んでいこう。

8 ステンドグラス前での戦い

次は2階に上がり、マップの⑧（P.60）のところまで行こう。突きあたりにステンドグラスがある。向かって左側の台の後ろを調べると、「封筒」があるので手に入れよう。突然ステンドグラスが割れ、ボーンシーフが襲いかかってくる。

倒したあと、持ち物画面で「封筒」をチェックしてみると、なにかが入っているようだ。開けると中から「手紙（四通めの手紙)」と「地下室のカギ」が出てくる。地下室に通じる扉を探しに、1階へ戻ろう。

ロウで封がされている「封筒」。この中に、アーロンの手紙と「地下室のカギ」が入っている。

ボーンシーフの急襲に驚くが、「セイバー」で頭を狙って攻撃すれば、難なく倒せるだろう。

9 1階に戻ってホラーと戦う

2階から1階に通じる扉(とびら)を開(あ)けると、突然画面がセピア色になり、⑨か⑩の位置にホラーが出現し、戦うことになるのだ。負けても2階に戻されるだけなので、ゲームオーバーにはならない。倒すと「魔法のルーン（アライメントのひとつ）」を入手できる。

ホラーの倒し方は、前回（P.63参照）と同様の戦い方で問題はない。

これで、3種類すべてのアライメントのルーンがそろったことになる。

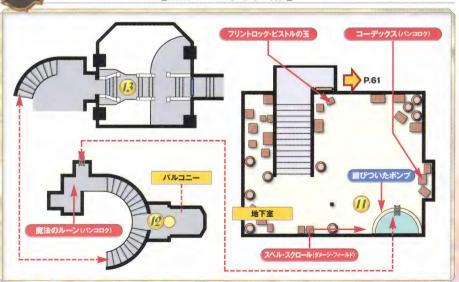
10 「リビール・インビジブル」で隠し扉を発見

1階の⑩の位置に行くと、突きあたりの壁(かべ)に三角形のアライメントの仕掛(しか)けがある。三すくみの関係にしたがって、壁(かべ)のアライメントより強いアライメントで「リビール・インビジブル」を唱(とな)えてみよう。すると、地下へと続く扉(とびら)が出現するはずだ。

この場合、ウーリアスの仕掛(しか)けなので、ゼロタースを使用している。

扉が出現したら、2階で手に入れた「地下室のカギ」で開けよう。

MAP

【 ロイヴァス邸地下1階 】

11 ポンプで水を流してさらに下へ

地下室に降りると、ゾンビが2体襲いかかってくる。これを倒したら、地下室にあるアイテムを集めよう。井戸の縁石では「スペル・スクロール(ダメージ・フィールド)」を、壁の木箱の上では「コーデックス（バンコロク)」を発見することになる。

井戸のポンプを調べると、汲みあげるためのハンドルがないことが判明。1階の台所で取った「ポンプのハンドル」はここで使おう。すると、井戸の水が引いて、梯子を降りられるようになるのだ。

「ダメージ・フィールド」の「スペル・スクロール」を発見。まもなく、このスペルが使えるようになる

井戸の水が引いて梯子が出現。この梯子を降りていくと、いよいよ最後の戦いが近づいてくる。

「ダメージ・フィールド」のスペルが完成

梯子を降りた先で、体内にルーンを埋めこまれたゾンビと遭遇。このゾンビを倒すと、「魔法のルーン（バンコロク)」が手に入り、「ダメージ・フィールド」のスペルが使えるようになるのだ。このスペルを唱えると、結界を張り、唱えた者以外がこの結界に触れるとダメージを受ける。

ルーンやコーデックス、スペル・スクロールを忘れることなく取っていれば、自動的にスペルが完成する。

12 最後の戦いの前に……

「ダメージ・フィールド」のスペルが完成したら、そのまま階段を降りていこう。すると、途中にバルコニーがある。バルコニーの先まで行って調べると、地下に存在する巨大な都市遺跡を発見することができる。この屋敷になにかあると感じたマックスの感覚は、正しかったのだ。

地下の都市へ向かうために、さらに階段を降りようとすると、ルーンのバリアがある。これを破って下へ進もう。そこは都市遺跡の入口で、強力な敵が待ちかまえているのだ。

アーロンの「手紙（三通めの手紙)」にあるとおり、この都市は「エンガの遺跡」と呼ばれている。

バンコロクのルーンを持っていれば、このルーンのバリアは、難なく突破することができる。

13 ガーディアンとの死闘

階段を降りていくと、エンガの遺跡の入口に着く。すると、ガーディアンが出現し、階段の入口に結界を張る。こうなると逃げられなくなるので、戦うしか方法はない。ガーディアンが結界を張っている際中に、何回か攻撃して、結界を張らせないようにしよう。

無防備になった瞬間に攻撃する。そうなると、ガーディアンは光の玉になって移動する。玉を追いかけていき、玉がガーディアンに実体化した瞬間を狙って攻撃しよう。それを繰り返していけばよい。

結界を効率よく壊すには、「セイバー」にエンチャントを使う。

光の玉になったら追いかけて、実体化するのを待ちかまえるのだ。

実体化した瞬間は結界を張っていないので、そこを狙って攻撃。

無事、ガーディアンを倒したら、ムービーが始まる。事の重大さに気づいたマックスは、助けを呼びに地上に戻るが、狂人扱いされて病院に収容されてしまう。この章はここで終了し、主人公はアレックスに戻る。

アライメントにより敵の姿が変化

ここで登場するガーディアンは、パイアスの章で選ぶアライメントの秘宝によって姿や形が異なる。だが、どの場合でも基本的な攻撃パターンは変わらないので、左の解説のとおりに戦っていけば問題なく倒せるはずだ。

チャターガ

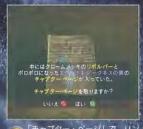
ゼロタース

ウーリアス

CHAPTER PAGE

2階の寝室の引き出しを開ける

2階の寝室1（P.46参照）の、アライメントの仕掛けのある棚の場所に行こう。三すくみの関係に従って「リビール・インビジブル」を唱えると、カギ穴が出現。それを「ローチェストのカギ」で開けると、「リボルバー」と「チャプター・ページ」を発見。

仕掛けのアライメントより強いアライメントを選ぼう。

「チャプター・ページ」で、リンゼイの章（闇への道）へと進む。

カンボジア／アンコール・トム地方——西暦1983年

A journey into darkness

闇への道

考古学者であるリンゼイ博士は、人工衛星で発見された古代寺院の探検に向かう。そこで、彼は重大な秘密を知ることになる。

古代寺院の謎に迫る考古学者

DR. EDWIN LINDSEY

エドウィン・リンゼイ博士

DATA	
サニティ	150
マジック	100
ヘルス	125
スタミナ	普通
スピード	普通

リンゼイのサニティ、マジック、ヘルスは、どれも古代寺院を探索するのに十分なレベルだ。学者であるためか、とくにサニティは高く、幻覚に惑わされることは少ないだろう。そのうえ、章の最初から数多くの武器とアイテムがそろっており、万全の態勢で探検に臨むことができる。

リンゼイは2種類の銃を持っているが、弾薬を温存するためにも、通常は「ククリ・ナイフ」による直接戦闘を行うとよいだろう。耐久力の高い敵に遭遇したら、強力なダメージを与えられる「ショットガン」で応戦しよう。

アイテムを発見する「発掘用ブラシ」は、いたるところで重宝する。

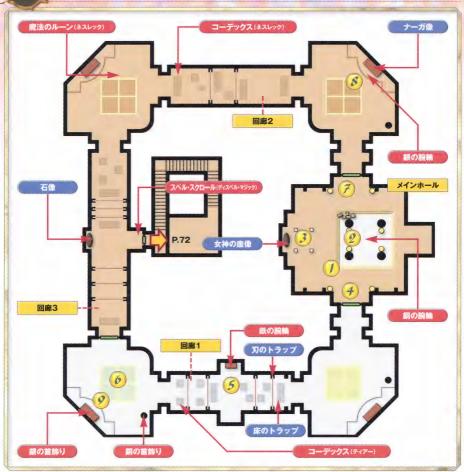
マントロクの墓を探検

有名な考古学者であるエドウィン・リンゼイ博士は、人工衛星によって発見された遺跡の探索へとおもむく。収集家のポール・オーガスティンから資金を調達し、熱病に苦しみながらも遺跡を発見することに成功するが、オーガスティンはその銃口をリンゼイに向ける。彼の正体は、マントロクを葬るために居場所を探していたパイアスなのだ。しかし、聡明なリンゼイは、この危機を乗り越えて古代遺跡へと挑む。そして、最深部で、滅びゆく死神マントロクの姿を見ることになる。

オーガスティンの凶弾をかわして応戦するリンゼイ。そのすばやい身のこなしは、とても学者とは思えない。

MAP

【カンボジアの寺院遺跡1階】

魔法のルーン(ネスレック)
コーデックス(ネスレック)
ナーガ像
回廊2
銀の腕輪
石像
スペル・スクロール(ディスペル・マジック)
P.72
女神の座像
メインホール
回廊3
銅の腕輪
鉄の腕輪
回廊1
刃のトラップ
床のトラップ
銀の首飾り
銅の首飾り
コーデックス(ティアー)

1 ゲートキーパーとの戦い

スタート直後、いきなりゲートキーパーとの戦闘が始まる。まずは、初期装備の「オートマチック・ピストル」から、攻撃力の高い「ショットガン」に持ちかえよう。ゲートキーパーが羽を広げているときに、胴体を狙って攻撃をすれば、倒すことができる。

スペルを唱え始めたら、横か後ろから攻撃してダメージを与えよう。

羽を広げた瞬間を狙うのだが、直後に相手の攻撃も来るので要注意。

② 中央の床をチェックする

ゲートキーパーとの戦闘が終了したら、中央にあるホコリの積もった床で「発掘用ブラシ」を使い、ホコリを取り除いていこう。このとき、ゲートキーパーが召喚したゾンビなどの敵が1体でも残っていると、「発掘用ブラシ」を使うことができない。ホコリの下には、「銅の腕輪」が埋もれているので入手しよう。

このように、ブラシを使ってからでないとアイテムが取れない場所が以後も出てくるので、覚えておきたい。

敵を全滅させたら、中央の床で「発掘用ブラシ」を使うのだ。

積もっていたホコリの中から、「銅の腕輪」を発見することができる。

③ 女神の座像の腕には……

②の項目で手に入れた「銅の腕輪」は、この寺院の奥へと進むために必要なアイテムだ。入口から見て、ちょうど正面に配置されている女神の座像のところまで行こう。

この石像を詳しく調べると、ホコリをかぶって汚れていることがわかる。さらに、首と腕に宝石類で飾られていた痕跡がある。これは、かつて女神像の腕に「銅の腕輪」がつけられていたことを裏づけるもの。「銅の腕輪」を女神の座像にはめると、壁が開いて新しい通路が出現する。

ホコリの中から見つけた「銅の腕輪」を、メインホール正面にある女神の座像の腕にはめると……。

壁にしか見えなかった場所が開き、回廊1へと続く通路が出現。この先には多くのトラップが登場する。

④「エターナルダークネスの書」を入手

隠し扉から回廊1へ入る直前、「エターナルダークネスの書」のイベントが発生する。これまでの章と同様、不意に異空間へ飛ばされ、細い通路の先に置いてある「エターナルダークネスの書」を取りにいくことになる。これまでに犠牲になった主人公たちの石像が立てられていて、彼らの名前まで刻まれている。

「エターナルダークネスの書」を手にすれば、この閉ざされた異空間から脱出することができるだろう。

この世での生を失い、迷宮の守護者となったカリムの像も立っている。

「エターナルダークネスの書」を手に入れたら回廊1に進む。

5 トラップを避けてアイテムを入手する

回廊1では、刃のトラップが待っている。これは色が他と異なる床を踏むと作動する仕掛けだ。「たいまつ」を装備し、床の色を確認しよう。進むときには、Xボタンを押しながら忍び足で歩くとよい。

途中のトラッパーに対しては、銃による一撃で倒すことが可能。通路の中ほどまで進むと窪みがあり、そこで「鉄の腕輪」を手に入れておこう。出口付近のクモの巣の下には、「コーデックス（ティアー）」がある。「発掘用ブラシ」を使えば、取ることができる。

回廊1の途中、両側の壁が窪んでいる部分がある。その場所の右側で、「鉄の腕輪」を見つけることができる。

「発掘用ブラシ」でクモの巣を取り除いて「コーデックス」を手に入れることを、忘れないように。

6 結界の中のホラー

部屋の中央の結界内部には、ホラーがいる。こちらの攻撃はすべて無効化されるうえ、結界に触れるとダメージを受ける。ホラーの後方に「銀の首飾り」があるのだが、この時点では取ることは不可能。

入口付近の台座の上にある、「銅の首飾り」を入手したら、いったんスタート地点へ戻ろう。新たなスペルを修得してから、再びここを訪れることになる。ホラーは攻撃を仕掛けてくることはなく、触れなければ危険はない。

近づくとダメージを受ける。この時点では、無視して先を急ごう。

台座にある「銅の首飾り」は、ホラーに気をとられて見のがしがちだ。

7 もう一方の通路を開ける

「銅の首飾り」があった部屋から戻るとき、再び刃のトラップのある回廊1を通らなくてはならない。今度は、奥から手前に向かって歩くという視点に変わるので、進行方向の先にある床が見えにくくなっているので注意。無事メインホールまで戻れたら、さきほど「銅の腕輪」をはめた女神の座像を調べよう。「銅の首飾り」を首にかけると、⑦の位置の扉が開き、回廊2へ進むことができる。また、⑥の部屋と回廊3の間の扉も開く。

ホラーがいた部屋で取った「銅の首飾り」を、女神の座像の前で使用。

もうひとつの隠し扉が開き、回廊3へ進入することが可能となる。

8 トラップを避けて「コーデックス」を入手

「銀の腕輪」を取ると通路が遮断され、目の前にある石のナーガ像が矢を飛ばしてくる。かわりに「鉄の腕輪」を台座に置くと、攻撃が止んで通路も開く。その先の回廊2のトラップをかいくぐり、クモの巣の下にある「コーデックス（ネスレック）」を回収しよう。

このあとすぐに扉が閉まって、石のナーガ像が攻撃を仕掛けてくる。

「銀の腕輪」があった台座に、「鉄の腕輪」を置けばよい。

「ディスペル・マジック」のルーンが完成

回廊2と3の間の部屋にいるゾンビから「魔法のルーン（ネスレック）」を、回廊3中央の窪みで「スペル・スクロール」を取れば、「ディスペル・マジック」が使用可能。結界を解くために必要なスペルだ。

9 ホラーと対決して銀の首飾りを入手

「ディスペル・マジック」修得後、結界の中にホラーがいる部屋（⑥）へ戻ろう。結界を解く前に、「ダメージ・フィールド」を唱えておく。そのあとで、対応するアライメントの「ディスペル・マジック」で結界を破ろう。

ホラーが襲いかかってくるが、「ダメージ・フィールド」の内側にいれば、こちらが傷つくことはない。頭を狙い撃ちすれば、簡単に倒せるはず。これで「銀の首飾り」を取ることができる。回廊3で石像に「銀の腕輪」と「銀の首飾り」をつければ、反対側の扉が開いて下へ進めるのだ。

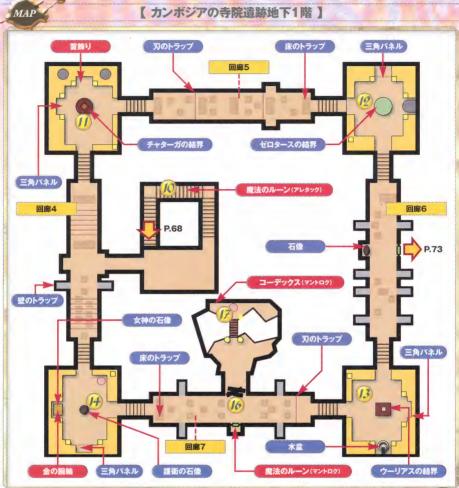
先に「ダメージ・フィールド」を唱えておけば、安全に戦える。

ホラーに勝利すれば、背後にある「銀の首飾り」を入手できる。

ナーガ像の部屋にあった「銀の腕輪」と、ホラーの後ろのロウソクにかかっていた「銀の首飾り」を石像につければ、階段へ続く扉が開く。通路となる回廊3では、トラップに十分気をつけること。

MAP

【カンボジアの寺院遺跡地下1階】

首飾り
刃のトラップ
回廊5
床のトラップ
三角パネル
11
12
チャターガの結界
ゼロタースの結界
三角パネル
10
魔法のルーン（アレタック）
回廊4
回廊6
P.68
石像
P.73
コーデックス（マントロク）
壁のトラップ
17
女神の石像
刃のトラップ
床のトラップ
三角パネル
14
16
13
回廊7
水盆
金の腕輪
三角パネル
護衛の石像
魔法のルーン（マントロク）
ウーリアスの結界

10 ルーンを取ってバリアを解く

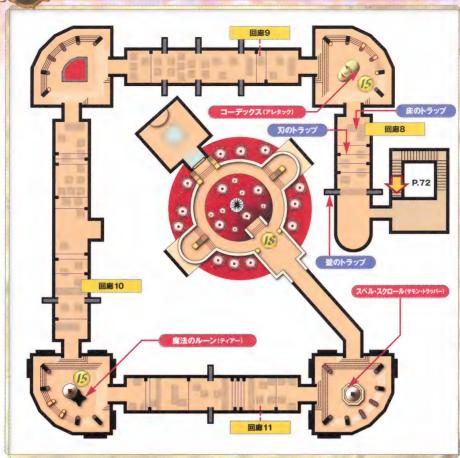
地下へと降りる階段では、ゲートキーパーとゾンビが出現する。ゾンビが「魔法のルーン（アレタック）」を持っているが、これは階段の下のバリアを解くのに必要だ。ゾンビを倒してルーンを手に入れたら、他の敵は無視してバリアを通過してしまおう。

ゾンビの体内から、アレタックのルーンを取っておくこと。

そのルーンがあれば、バリアを破って先へ進むことができる。

MAP

【 カンボジアの寺院遺跡地下2階 】

回廊9
コーデックス（アレタック）
床のトラップ
刃のトラップ
回廊8
15
P.72
18
壁のトラップ
回廊10
スペル・スクロール（サモン・トラッパー）
魔法のルーン（ティアー）
15
回廊11

11 結界を解く①―チャターガ

この部屋では、入口にいきなりホラーがいる。「ショットガン」で頭を撃って倒そう。ホラーが消えたら、ウーリアスのアライメントで「ディスペル・マジック」を唱えれば、結界が消滅する。そのあと部屋の隅へ向かい、そこに張っているクモの巣の下から「首飾り」を入手しよう。

チャターガ（赤）の結界に対しては、ウーリアス（青）のアライメントで「ディスペル・マジック」を使用。

この部屋にある三角のパネルを押すと一定時間回廊のトラップが作動しなくなる。⑫⑬⑭の部屋にもある。

⑫ 結界を解く②――ゼロタース

⑫の部屋へ通じる回廊5の途中には、これまでのような矢や刃のトラップのほか、毒ガスが出る仕掛けもある。少しずつ体力を減らされるので、時間をかけすぎないようにしよう。結界の部屋まで来たら2体のゾンビを倒し、チャターガの「ディスペル・マジック」で結界を解除する。

部屋には2体のゾンビがいる。回廊5のトラップで傷ついたあとの戦闘なので、油断は禁物だ。

ゼロタース（緑）の結界が張られている。解除にはチャターガ（赤）の「ディスペル・マジック」を使用。

⑬ 結界を解く③――ウーリアス

ゼロタースの「ディスペル・マジック」で結界を解除しよう。これで⑰の部屋の前の結界も消えるが、この部屋の入口は狭すぎて入れない。中に入るのはもう少しあと。結界を解いたら、石造りの水盆に「首飾り」を置いて鉄を溶かせば、「金の首飾り」を手に入れることができる。

この部屋にあるのはウーリアス（青）の結界だ。ゼロタース（緑）の「ディスペル・マジック」を使おう。

石造りの水盆のところにわき出てくる酸を使って、「首飾り」についた鉄を取り除けるのだ。

⑭ 金の腕輪の入手方法

この部屋にある「金の腕輪」は、女神の石像と護衛の石像に守られている。入口付近にある、色の異なる丸い床をしばらく踏んでいると、護衛の石像がこちらを向き、女神の石像の手から「金の腕輪」を外せるようになる。護衛の石像の向きが完全にもとに戻るより先に、「金の腕輪」を取りにいこう。

そのあと回廊6途中の石像のところまで行き、「金の首飾り」と「金の腕輪」をつければ、扉が開いて下の階へと進むことができる。

この丸い床を踏むと、護衛の石像がこちらに向かって回りだす。

護衛の石像の向きが戻る前に、女神像が持つ「金の腕輪」を取る。

回廊6へ行き、石像の前で「金の首飾り」と「金の腕輪」を使用する。

Capture.2

攻略2／エドウィン・リンゼイ博士

15 コーデックスとルーンを入手

地下2階へ降りる階段に、ゾンビ2体とホラーがいる。無理に戦わずに通りすぎてしまおう。回廊8を抜けた先の部屋では、4体のゾンビがいる。すばやく倒し、クモの巣の下の「コーデックス（アレタック）」を回収。さらに回廊9と10を通り、敵の体内から「魔法のルーン（ティアー）」を入手。これで、回廊11への通路を塞ぐバリアを消せる。回廊11の先の部屋で、「スペル・スクロール（サモン・トラッパー）」を入手しよう。

部屋にいるゾンビを全滅させてから、クモの巣を取りはらおう。

敵の体内に「ルーン」がある。数が多いので、囲まれないように注意。

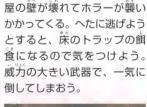
「サモン・トラッパー」のスペルが完成

ここで「サモン・トラッパー」のスペルが完成する。トラッパーを呼び出して、敵を異次元に転移させたり、離れた場所で簡単な作業をさせたりできる。召喚中は、サニティを消耗するので注意。

16 壁の裏側の秘密

「サモン・トラッパー」を修得したら、道を引きかえして回廊7のバリアがあった場所まで行こう。そこでトラッパーを召喚し、小さな穴から⑰の部屋の内部へ進入させる。奥まで進むと、床に紋様が彫られたパネルがあるので、トラッパーに踏ませよう。回廊7に隠し部屋が出現し、そこで「魔法のルーン（マントロク）」を入手する。その直後に、隠し部屋の壁が壊れてホラーが襲いかかってくる。へたに逃げようとすると、床のトラップの餌食になるので気をつけよう。威力の大きい武器で、一気に倒してしまおう。

トラッパーを操り、シンボル入りのパネルを踏みにいかせるのだ。

隠し扉が開き、中からマントロクのルーンが見つかる。

ホラーに対しては、「ショットガン」で攻撃してすばやく対処しよう。

⑰ 最強のアライメントを入手

ホラーが破った壁から、⑰の部屋へ進むことができるようになる。内部にはもう1体ホラーが待ちかまえていて、離れた位置から雷撃を放ってくるが、地面が割れていて近づくことができない。

直接攻撃することは不可能だが、飛び道具を使えばダメージを与えることができる。倒したら、パネルの左側にあるクモの巣を「発掘用ブラシ」ではらって「コーデックス（マントロク）」を手に入れよう。さきほどのルーンが、マントロクであったことが判明する。

ホラーが壁を壊してくれたおかげで、ここまで入ってこられる。クモの巣の下から「コーデックス」を発見。

マントロク

マントロクは、チャタ―ガ、ウーリアス、ゼロタースのさらに上位にあたるアライメントだ。同じスペルでも、他のアライメントより強力な効果を発揮できるのだ。

⑱ マントロクの心臓の行方

ここから、ムービー開始。異形の死神、マントロクのいる部屋だ。人間にマントロクの力を渡すまいと、パイアスとその手下がリンゼイに襲いかかるが、石像からの一閃が彼を守る。奥の部屋では「マントロクの心臓」を守っているエリアがいてリンゼイに使命を託して消えていく。

追いつめられたリンゼイへと襲いかかる魔の手。そのとき、石像が光を放って邪悪な者を消し去った。

「この心臓を、光の集まる場所へ」そう言い残し、彼女は消えていく。章が終わってアレックスに戻る。

CHAPTER PAGE

2階のステンドグラスで発見

「エドウィン・リンゼイ博士」と書かれた本を図書室の本棚から探しだそう。後ろに「マントロクの心臓」が隠されている。2階へ昇り、ステンドグラスの前で「ディスペル・マジック」を使って新たな「チャプター・ページ（異端者！）」を入手する。

安っぽい表紙の本を調べると、「マントロクの心臓」がある。

「ディスペル・マジック」を唱え、ステンドグラスを消そう。

フランス／アミアン地方——西暦1485年

Heresy!

異端者!

中世ヨーロッパのウーブリエ大聖堂。僧侶の惨殺死体を発見したことから、殺人の濡れ衣を着せられたポールが目撃したものは……。

無実の罪に問われた旅の僧

PAUL LUTHER
ポール・ルーサー

DATA

サニティ	100
マジック	125
ヘルス	75
スタミナ	普通
スピード	普通

ポールの武器は「たいまつ」「ボウガン」、そして「メイス」の3種類。「メイス」は接近戦に強い武器なので、標準装備して進もう。「ロング・ソード」を入手することも可能だが、これはアンソニーの章で入手してないと、ここでは入手できない（P.41参照）。ポールは、他の主人公に比べてヘルスが低い。そのかわりマジックが高いので、「シールド」のスペルが唱えられるようになると、ヘルスの低さをカバーできる。また「祈りの杖」を使うと、サニティの回復が可能。ただし、回数制限（3回）がある。

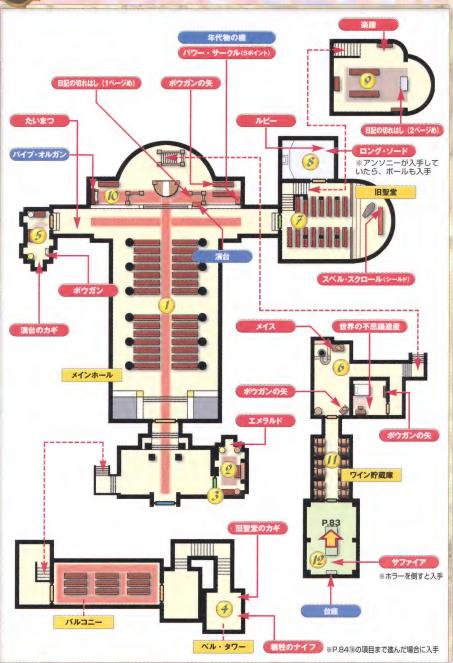
「祈りの杖」は、祈りの途中で体を動かすと回復に失敗してしまう。

秘宝「ジュードの手」を求めて

時は中世ヨーロッパ。妄想や堕落がはびこり、悪魔的なものを恐れた権力者たちは、魔女裁判を敢行し、異端者を探し出すのに躍起となっていた。旅の僧、ポール・ルーサーは、ウーブリエ大聖堂を訪問。彼は、この聖堂にあるといわれる聖なる宝「ジュードの手」を、ひと目見ようと願っていた。しかし、彼が見たものは殺された僧侶の姿だった。運悪く、彼は殺人の容疑で監禁される。そして、そこで出会った別の僧侶から、大聖堂で起こっている陰謀について聞かされることになる。

聖なる宝「ジュードの手」を見るために、遠方から多くの人間が命がけで旅をしてくるという。

MAP

【ウーブリエ大聖堂1階・2階・地下1階／旧聖堂1階・地下1階】

殺人の容疑者にされるポール

スタート地点手前に2階へ通じる階段があるが、この時点では何もない。あとで、ベル・タワーへ行くときに使用することになる。正面にある両開きの扉から、メインホールへ入り中央に向かって進もう。そこで、僧侶と思われる人物の惨殺死体を発見する。

その現場へ司教がやってきて、ポールは殺人の容疑をかけられてしまうのだ。そのあとは、強制的に聖堂の一室に閉じこめられ、審問の結果を待つことになる。

人の手によるものとは思えない、無惨に引き裂かれた遺体を発見する。

大聖堂の司教によって、一方的に殺人者扱いされてしまう。

2 差し伸べられる救いの手

閉じこめられた部屋の壁に、「エメラルド」が埋めこまれた絵がある。これは、あとで隠し通路を見つけるために必要になる。「エメラルド」を取ると、聖堂の管理人が助けに現れる。彼によると、遺体は聖堂の秘密を暴こうとして殺されたブラザー・アンドリューだという。聖堂のどこかに隠されている彼の日記に、真実が書かれているらしい。

そのあと、ポールは「旧聖堂のカギ」を受け取るために、管理人とベル・タワーで待ち合わせをすることになる。

イベントを発生させるためのカギとなる「エメラルド」を取るまでは、この部屋から出ることはできない。

管理人はここから逃げるように言うが、犠牲者が出ている事件を放っておくわけにもいかない。

3 「エターナルダークネス」の書を入手

③の扉を開けようとすると、以前の章でも体験してきたように、突然に異空間へと飛ばされるのだ。そこでは「エターナルダークネスの書」にかかわって、その犠牲になってしまった人間たちの石像が立ち並んでいる。その中には、この時代から見て未来の人物にあたるはずの、マックスの石像までもが存在していることに気づくだろう。

なお、無事生還することに成功した、リンゼイ博士の石像は見あたらない。

扉から出ようとした瞬間に、異空間へ飛ばされてしまう。

「エターナルダークネスの書」があれば、以後スペルを使用できる。

4 「旧聖堂のカギ」を手に入れる

途中のバルコニーには1体のゾンビが登場するが、攻撃を受けないように通りすぎよう。素手による戦闘は危険なので、避けたほうがよい。ベル・タワーまで登り、鐘を鳴らせば管理人が現れる。そして「旧聖堂のカギ」と、ブラザー・アンドリューの遺志を託されるのだ。

「捕まる危険がある」「鐘を鳴らすのは管理人の仕事」などのメッセージは、気にする必要はない。

ブラザー・アンドリューは旧聖堂でなにかを探っていたらしい。そこに秘密が隠されているに違いない。

5 旧聖堂に入る前の準備

旧聖堂では数多くの敵が待ちかまえている。先へ進む前に、いくつかの役立つアイテムを手に入れよう。メインホールを奥まで歩いていくと、「たいまつ」が見つかる。そのまま進んで突きあたりの⑤の部屋に入り、木の箱から「ボウガン」、衣類がしまってある棚から「演台のカギ」を入手する。

これで演台についている引き出しを開けられるので、その中から「日記の切れはし（1ページめ）」を発見することができるだろう。

1発ずつしか撃てないかわりに、高い攻撃力を持つ飛び道具だ。

パイプ・オルガンの反対側にある演台の、引き出しを開けるカギだ。

アンドリューは聖なる秘宝を見るために、この大聖堂を訪れたようだ。

6 強力な武器「メイス」を入手

中央の祭壇の後ろにある階段から、地下へと進もう。そのまま直進した先の部屋に、「メイス」が置いてある。強力な武器なので、忘れずに入手しておくこと。さらに階段近くの部屋では「世界の不思議遺産」という、秘宝に関する事項が記された書物を、手に入れることができる。

この書によると、「ジュードの手」という宝は存在しないらしい。

「ボウガン」のみでこの先へ進むのは困難だ。必ず取るようにしよう。

7 旧聖堂で僧侶との戦い

「旧聖堂のカギ」を使って入ると、ボーンシーフに身体を乗っとられた僧侶が襲ってくる。部屋の奥にある教壇の上に、「スペル・スクロール（シールド）」があるので、先にそれを取ってしまおう。僧侶から離れた場所まで移動し、「シールド」を使ってから戦うと、安全に倒すことができる。

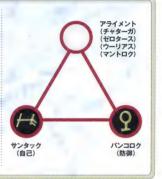
ボーンシーフの頭を狙えば早く倒せる。どうしても攻撃を受けてしまう場合は、一度旧聖堂を出て、「シールド」のスペルを唱えてから戻るようにすればよい。

外見は普通の人間だが、こちらに襲いかかってくる。攻撃して、中のボーンシーフを引きずり出そう。

最初の僧侶と本体のボーンシーフ、合わせて2体分のダメージを与える必要があると考えよう。

「シールド」のスペルが完成

「シールド」は、光の球で敵の攻撃から身を守るスペルだ。このとき、「シールド」に弾かれた敵はダメージを受ける。光の球の数は攻撃を防げる回数になっていて、「パワー・サークル」のポイントが多いほど光の球の数も増える。ただし、ホラーの雷撃攻撃による硬直状態は防げない。

「シールド」のスペルには、制限時間が存在しない。敵との戦闘に備え、常時かけておくとよいだろう。

8 生ける屍となったアンソニー

扉を開ける前に、さきほど覚えた「シールド」をかけておくこと。部屋に入ると、ゾンビと化したアンソニーが襲いかかってくる。ある程度ダメージを与えれば倒れるが、すぐに起きあがってくる。

その後さらに攻撃を加えると、完全に倒すことができる。亡骸に触れると、過去に志半ばで倒れてしまった彼の姿を見ることができ、「ルビー」を入手する。アンソニーの章で「ロング・ソード」を手に入れていると、ポールも同じ剣を見つけることができる。

マジック・メーターに余裕があれば、「エンチャント・アイテム」をかけることで早く倒せるだろう。

「メイス」よりもリーチが長いぶん、壁などにぶつかりやすい。狭い場所で使うときは、気をつけること。

9 2階で「日記」と「楽譜」を発見する

旧聖堂の2階には、ボーンシーフがいる。飛びかかってこられると、連続でダメージを受けて非常に危険だ。あらかじめ「シールド」をかけてから戦ったほうがよい。

倒したら、机をチェックして「日記の切れはし（2ページめ）」を手に入れよう。大聖堂の異常な出来事について書かれているのだ。そのあとで本棚を調べ、「楽譜」を入手しておくこと。メインホールのパイプ・オルガンで、曲を奏でるために必要となる。

日記には、この大聖堂の異様な信仰形態について綴られている。

音符に書いてある英字は、コントローラの押すボタンを示すのだ。

10 パイプ・オルガンを演奏して棚を開けよう

「楽譜」を持った状態で、1階にあるパイプ・オルガンを調べると、A、B、Y、Xの4つのボタンを押して演奏することができる。「楽譜」に表示されている音符のとおりに曲を奏でれば、反対側の演台近くにある年代物の棚が開いて、中から5ポイントの「パワー・サークル」を手に入れられる。

これは、より強力なスペルを使用可能にするための要素のひとつ。ここで、なんらかの力を与える要素が加われば、従来よりも効果の高いスペルの作成が可能となる。

制限時間はないので、あせらずにゆっくりと入力しよう。

この時点では、まだ5ポイントのスペルを作成することはできない。

11 ワイン樽を調べて秘密の部屋へ

再び地下へと降り、奥のワイン貯蔵庫まで行こう。そこには2体のトラッパーが出現するが、かなり近づかないと見えない位置にいる。

ゆっくり歩いても、触れてしまうと気づかれる。異次元に飛ばされたくなければ、入口から「ボウガン」を撃って倒してしまうとよい。樽を調べていくと、1つだけワインの入っていない空の樽がある。栓を回すと奥の壁が開くので、そこから先へと進むことができるだろう。

叩くと乾いた音がする樽を探そう。隠し部屋へ入るための仕掛けなのだ。

突きあたりにある石壁が開き、隠し部屋へ入ることができる。

12 宝石を並べて地下へ

この部屋では、突然ホラーとの対決になるので、入る前に「エンチャント・アイテム」や「シールド」のスペルを使っておくとよい。ホラーが放ってくる雷撃による硬直状態は防げないので、ダメージを受ける前に急いで倒してしまおう。

頭を集中的に狙えば、比較的早く勝負がつくはずだ。戦闘後、「サファイア」が手に入るので、「エメラルド」「ルビー」とともに奥の台座に置こう。中央の棺が動き、下へ続く階段が出現するのだ。

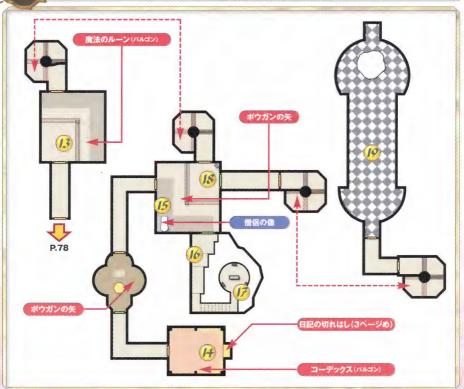
長時間の戦闘はこちらが不利。すばやく攻撃を加えて、一気に倒そう。

持ち物画面から「使う」を選び、3つの宝石を台座に配置しよう。

棺の下に隠し階段を発見。まだ先は長いので、気を抜かないように

MAP

【ウーブリエ大聖堂地下2階～4階】

魔法のルーン（バルコン）
13
P.78
ボウガンの矢
18
15
僧侶の像
16
17
19
ボウガンの矢
日記の切れはし（3ページめ）
14
コーデックス（バルコン）

13 ルーンを発見し、さらに地階へ

この部屋では、一度に数多くのゾンビを相手にしなければならない。囲まれないように、常に移動しながら戦うこと。こちらが攻撃をしている最中、別のゾンビから攻撃を受けることもあるので注意。頭を破壊して、敵を移動不能にすると戦いやすくなる。中には、体内に魔法のルーンを持ったゾンビがいて、倒せば入手することができる。

さらに階段を降りて通路を進んでいくと、顔が管理人に似た僧侶の像が横たわっている部屋へとたどり着く。

ひときわ身体の大きなゾンビが混ざっていて、それを倒すと「魔法のルーン（パルゴン）」が手に入る。

僧侶の像は、どこかの扉を開く仕掛けになっているのだが、この時点では作動させることはできない。

14 「日記の切れはし（3ページめ）」を入手

僧侶の像の部屋入口から、向かって右の扉のみ通過できる。その先の部屋で、「ボウガンの矢」が手に入る。一見ほかに何もないようだが、正面の壁が扉になっていて、先に進むことが可能。通路の先にある部屋で、「日記の切れはし（3ページめ）」を入手。聖堂の者たちが「ジュードの手」を使い、おびきよせた人間をいけにえにしていることが判明する。このあと、石壁の隙間にある「コーデックス（パルゴン）」を入手しよう。

邪悪な神の祭壇の上に、3ページ目の「日記の切れはし」が見つかる。

「コーデックス」によって、力を表すルーンということがわかる。

ベル・タワーに戻って管理人と再会しよう

「日記の切れはし」を3枚手に入れたら、ベル・タワーへ戻り管理人と再会しよう。日記の最後のページに記されていたとおり、司教のオーガスティンが異端者と関係していたことを告げると、管理人から「犠牲のナイフ」を受け取れる。

このあと、再び僧侶の像があった部屋まで行くことになる。ワイン貯蔵庫のすぐ先の部屋では、トラッパーが出現する。「ボウガン」で倒してしまおう。

司教こそが異端者で、いけにえとなる人間を集めていたようだ。

仕掛けを作動させるためのアイテム。武器としては使用できない。

15 僧侶の像にナイフを突き立てる

僧侶の像がある部屋には、ボーンシーフが出現する。1体しかいないうえに、かなり広い部屋での戦闘なので、それほど苦労することなく倒せるはずだ。像に彫られている「汝の友が犠牲となり、その叫びが部屋にこだまするとき、偉大なる扉が開かれるであろう」という文が示すように、「犠牲のナイフ」を像の胸の窪みに突き立てよう。すると、どこからともなく恐ろしい叫び声が響きわたり、隠された扉が出現するのだ。

犠牲になった像のように、管理人自身にも死が待っている……。

これまではただの壁だった場所に、叫びとともに新たな扉が現れる。

16 結界を解くための方法

ここの通路に張られている結界を解除するには「ディスペル・マジック」が必要になるが、従来の3ポイントのスペルでは効果がない。新たに5ポイントの「ディスペル・マジック」を作成し、それを使用するのだ。

このとき、選ぶべきアライメントは結界の色によって変わってくる。赤ならばウーリアス、青ならばゼロタース、緑ならばチャターガを、それぞれ選択すればよいのだ。

対応するアライメントの「ディスペル・マジック」を使おう。近づきすぎてダメージを受けないように。

スペルをレベルアップ

3ポイントのスペルに「パルゴン」のルーンを2つ加えると、より強力なスペルが作成できる。

17 管理人の死体を発見

結界の奥へ入るとムービーが始まり、いけにえとなった管理人の亡骸が横たわっている。これで、唯一の味方が死んで、ポールは完全に孤立無援になってしまった。

そこに司教オーガスティンが現れ「お前ごときが秘密を暴いたところで、何をしようというのだ？」とあざ笑う。「神聖なる場所で邪悪な儀式が行われていた」というあまりの事態と、自分自身の孤独に苦しむところに、司教が放った怪物が襲いかかる。

唯一の仲間が無惨にも殺されてしまい、希望は絶望へと変わる。

こちらの絶望を知ってか知らないでか、不気味な余裕を見せる司教。

18 司教の姿を追いかけていこう

ムービー終了後、司教がけしかけてきたボーンシーフ2体との戦闘になる。非常に狭い場所で戦うことになり、しかも2体同時に相手にしなければならない。事前に「シールド」をかけていなかった場合は、いったん祭壇の後ろへ退避し、その隙に「シールド」を張ろう。この章での戦闘はこれが最後となる。

勝利したら、来た道を引き返して司教の後を追うのだ。カギのかかっていた扉を通り、さらにそのまま道なりに奥まで進んでいこう。

司教を追っていくと、さきほどまでカギがかかっていて開けられなかった扉に入っていくのだ。

この扉の向こうに、巨大な邪悪が存在しているようだ。しかし、ここで引き返すわけにはいかない。

19 グレート・ガーディアンの登場

勇気をふりしぼって扉を開けると、ムービーが開始。巨大な生物が床を突きやぶって現れる。それと同時に、司教が、真の姿を見せる。それはパイアスだったのだ。

どうやら、彼はこのグレート・ガーディアンを使い、この大聖堂にある宝を守っているようだ。ポールは真相を知ることはできたが、一撃のもとに殺されてしまう。この章はここで終了。そして、アレックスへと主人公が切りかわる。

部屋の奥で突然地響きが起こり、グレート・ガーディアンが現れる。

あまりにも強大なその力の前には、なすすべもなく……。

CHAPTER PAGE

ピアノの旋律が次の冒険へのカギ

ポールの章が終わると、「エドワードの手紙」を入手。手紙には88本の白と黒のキーを調べるように書かれている。音楽室に行き、ピアノの前に立とう。画面に楽譜が出現。画面どおりにボタンを押してピアノを弾くと、「チャプター・ページ」を発見。

「88本の白と黒のキー」というのは、ピアノのことだ。

弾き終わると、「チャプター・ページ（禁断の迷宮）」を発見。

攻略 3

希望の光

Capture.3

FLOW CHART

攻略3　希望の光 フローチャート

禁断の迷宮

ロベルト・ビアンキ　P.90

1. 「サイフ」を入手して部屋を調査。
2. 3つのレバーを下ろして通路を開く。
3. 「ボウガン」を入手し、部屋を調査。
4. 「エターナルダークネスの書」を入手。
5. 「スペル・スクロール(サモン・ゾンビ)」を入手。
6. 「サモン・ゾンビ」を使って扉を開く。
7. 「秘宝(アライメントのひとつ)」を入手して部屋を調査。
8. 「忘れ去られた回廊へのカギ」を入手。
9. 「サファイアの彫像」を入手。
10. 地下2階の部屋を調査。
11. 「シールド」を使って忘れ去られた回廊を突破。
12. ロープを切って橋を落とす。
13. レバーを下ろして部屋を調査。
14. 調査の報告をするため、1階の広間まで引き返す。

アレキサンドラ・ロイヴァス　P.97

いけにえの柱の絵画を調べる。

絵画の裏の「チャプター・ページ」を入手。

全ての戦いを終結させる戦い

ピーター・ジェイコブ　P.98

1. 「兵士の手紙一通め」「封筒」を入手。
2. 「封筒」から「軍の命令書」を取り出す。
3. 「兵士の手紙二通め」を入手。
4. 「軍の命令書」を武器庫の兵士に見せる。
5. 「リボルバー」を入手すると、停電が起きる。
6. 「エターナルダークネスの書」を入手。
7. 「ロング・ソード」「たいまつ」を入手。
8. ボイラーのハンドルを回す。
9. 「サモン・トラッパー」を使って死体を消す。
10. 「パワー・サークル(7ポイント)」を入手。
11. 「ラッキー・ペニー」をヒューズのかわりにする。
12. 発電機のレバーを下ろして電力を復旧させる。
13. オルガンを弾いて「ドアの取っ手」を入手。
14. 「リビール・インビジブル」を使うと扉が出現。
15. 扉に「ドアの取っ手」を取りつける。
16. 「兵士の手紙三通め」「閉ざされた講堂のカギ」を入手。
17. 「マジック・ポーション」を入手。
18. 「スペル・スクロール(マジカル・アタック)」を入手。
19. グレート・ガーディアンと戦闘。
20. 「秘宝(アライメントのひとつ)」を入手。

アレキサンドラ・ロイヴァス　P.108

「ラッキー・ペニー」をヒューズのかわりにする。

バスルームの薬棚から「チャプター・ページ」を入手。

闇の遺産

エドワード・ロイヴァス博士 P.110

1. 「歴史書(赤)」の中から「短針」を入手。
2. 「スペル・スクロール(マジック・プール)」を入手。
3. 「セイバー」を入手。
4. 「歴史書(黒)」の中から「長針」を入手。
5. 「短針」と「長針」を古時計に取りつける。
6. 「リボルバー」を入手。
7. 「エターナルダークネスの書」を入手。
8. 「地下室のカギ(下半分)」を入手。
9. ヴァンパイアに襲われている使用人を助ける。
10. 使用人から「ガン・キャビネットのカギ」を入手。
11. 「エレファントガン」を入手。
12. ヴァンパイアを3回撃退して「地下室のカギ(上半分)」を入手。
13. 地下室の石碑を壊し、ヴァンパイアを倒す。
14. 「ダブル・ショットガン」「スペル・スクロール(サモン・ホラー)」を入手。
15. エンガの遺跡にある装置を起動させる。
16. 装置を使って「ディスペル・マジック」を発動。
17. エンガの遺跡を脱出し、バルコニーまで引き返す。

アレキサンドラ・ロイヴァス P.120

「ツルハシ」を入手。

「ツルハシ」を使って使用人の部屋へ。

「聴診器」「マックスのメモ」を入手。

金庫を開けて、中にある「チャプター・ページ」を含む4 つのアイテムを入手。

砂漠の炎

マイケル・エドワード P.122

1. ロベルトの亡霊から「秘宝(アライメントのひとつ)」「ルビー」「サファイア」の彫像を入手。
2. 兵士の死体から武器と弾薬を入手。
3. 「金の魔除け」を入手。
4. 「杖」を入手し「金の魔除け」と合わせる。
5. 都市の模型に光を反射させる。
6. 「エターナルダークネスの書」を入手。
7. 「エメラルドの彫像」を入手。
8. 「サモン・トラッパー」でオベリスクを消す。
9. 「スペル・スクロール(バインド)」を入手。
10. 「バインド」を使ってホラーを倒す。
11. 「プラスチック爆弾」を入手。
12. 「リビール・インビジブル」を使うと扉が出現。
13. 3つの彫像を石板の間にある3つの石板の前に置く。
14. 秘密の部屋で「光のグラディウス」を入手。
15. 「起爆装置」を入手。
16. 「プラスチック爆弾」と「起爆装置」を合わせる。
17. エンチャントした「C4爆弾」を橋の上で使う。
18. 3分以内に禁断の迷宮から脱出する。

攻略4 暗黒の終焉 に進む P.131

中東——西暦1460年

The forbidden city
禁断の迷宮

パイアスは、かつて自らも訪れた迷宮の上に、エンシャント復活に欠かせないあるものを建設しようとしていた。それは……。

捕われた優秀な建築家
ROBERTO BIANCHI
ロベルト・ビアンキ

DATA

サニティ	100
マジック	75
ヘルス	125
スタミナ	普通
スピード	遅い

ロベルトは、ヘルスは高めだがスピードが遅い。そのため、敵に囲まれると逃げ出すのが困難になる。敵の多い場所ではとくに気をつけたい。マジックも少ないので、スペルの使いどころも重要だ。

彼には、迷宮の調査をするという使命がある。調査対象となる部屋は5か所。位置はマップ画面に×印が表示されるので、スタート直後に一度は確認しておくほうがよいだろう。調査の方法は、部屋の特定の位置で「調べる」を実行するだけ。アイテムだけに気をとられて、調査のことを忘れないように注意しよう。

調査が必要な部屋には、このように×印が表示されている。

いけにえの柱の建設

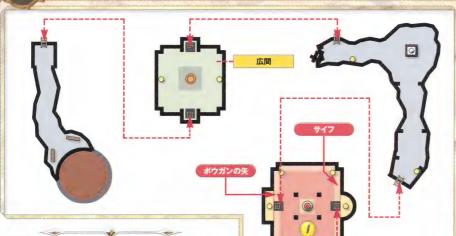
ルネッサンス期、ベネチアの建築家であるロベルトは、諸外国を訪問中にある将軍に捕まってしまう。彼は、将軍に建築家としての腕を見こまれ、建設中の「いけにえの柱」の下にある迷宮を調査することになった。

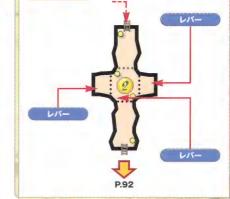
鉄仮面で顔を隠してはいるが、将軍の正体はまぎれもなくパイアスだ。パイアスは、将軍という地位を利用し、この土地に「いけにえの柱」を建てようとしている。これは、エンシャントの復活には欠かせないもので、人間を生き埋めにする恐ろしい柱なのだ。

建造中の不気味な柱。これが完成したとき、パイアスの野望が、また一歩実現に近づいてしまうのだ。

MAP

【禁断の迷宮1階～地下1階】

1 武器を入手して最初の調査開始

この部屋では「ボウガンの矢」と「サイフ」を入手できる。2つとも入手したら、さっそく最初の調査をすませよう。念のため、ここで「サイフ」を装備しておくのもよい。

部屋の中央付近を調査しよう。まわりの作業員とは会話ができるが、残念ながら役に立つ情報は得られない。

2 3つのレバーで通路を開く

1つめのレバーを下ろすと、歩いてきた通路がゲートで封鎖され、かわりに左側のゲートが開く。左側の奥にもレバーがあるのでそれも下ろすと、次は右側のゲートが開く。最後に、右側の奥にあるレバーを下ろせば、やっと先へ進めるようになるのだ。

最初のレバーを下ろすと、逃げ道はなくなる。戦闘の始まりだ。

開いたゲートの奥には、ゾンビが潜んでいる。冷静に対処しよう。

Capture.3

攻略3 ロベルト・ビアンキ

3 第2のポイントを調査しよう…

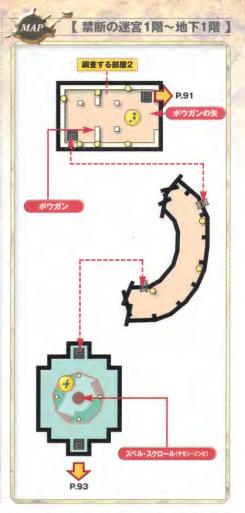
壁際で2回めの調査をすませたら、この部屋にある「ボウガンの矢」と「ボウガン」を入手しよう。奥の梯子を降りると、異空間に飛ばされて「エターナルダークネスの書」を入手できる。

今回調査するのは、壁際のこの位置。木の骨組みが作られているので、わかりやすい。そのあとはアイテムを回収しよう。

4 「スペル・スクロール」を入手しよう…

部屋の中央には「スペル・スクロール（サモン・ゾンビ）」があるが、ゾンビやゲートキーパーがいるので近づきにくい。敵を倒さなくても入手はできるが、倒しておいたほうが安心だ。

ゲートキーパーは、通常の攻撃より、トラッパーを召喚することがやっかいな相手だ。できれば、早めに倒してしまおう。

MAP 【禁断の迷宮1階～地下1階】

「サモン・ゾンビ」のスペルが完成

このスペルを使うと、ゾンビを召喚して操作することができる。ゾンビを操作している間は、サニティが少しずつ減っていくので注意しよう。STARTボタンを押すと、ゾンビを解放することができるが、解放することでその場に敵として残ってしまう。

動きは遅いが、扉を開けたり戦闘したりと行動範囲は広い。

【 禁断の迷宮地下2階～地下4階 】

ボウガンの矢

P.96

P.95

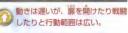
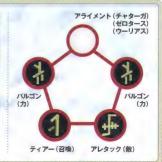
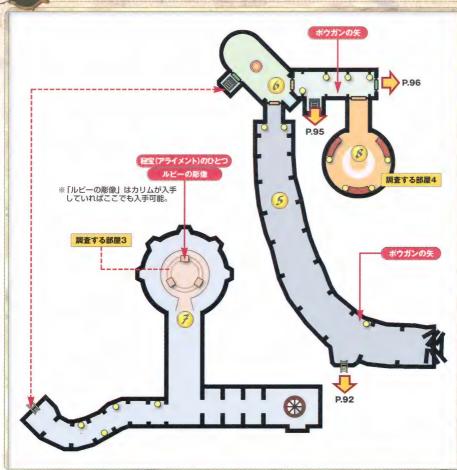
調査する部屋4

秘宝(アライメント)のひとつ
ルビーの影像

※「ルビーの影像」はカリムが入手
していればここでも入手可能。

調査する部屋3

ボウガンの矢

P.92

待ち受ける2体のホラー

狭い通路の先にはホラーが2体いるのだが、2体のアライメントがそれぞれ異なるため、同士討ちをしている。その場に着くころには、一方のホラーは倒れてしまっているので、実際に敵となるのは1体と考えてよい。場所が狭く戦いにくいので、途中でヘルスが減って危険な状態になったら、梯子を昇って引き返すか先の部屋へ逃げこみ、スペルを使って回復しよう。

この通路には「ボウガンの矢」が1つあるだけなので、これを入手して、ホラーとは戦わずに先へ進むのもひとつの手といえるだろう。

無理に敵と戦わないことも、ときには大切だ。すばやく行動しよう。

6 ゾンビをつぶす石の罠

⑥の部屋に入ると、ゾンビが罠にかかって梯子の前に鉄格子が下りるムービーが流れる。つまり、この石の罠が鉄格子のスイッチがわりというわけだ。しかし、この部屋にはゾンビなどの敵はいない。

ここでは、さきほど使えるようになったスペル「サモン・ゾンビ」を使おう。召喚したゾンビを操作して罠の上に移動すると、罠が作動してゾンビはつぶされてしまうが、鉄格子を開けることができる。召喚するゾンビのアライメントは、なんでもかまわない。

ロベルトが石の罠にかかると、問答無用でゲームオーバーとなる。絶対にこれ以上進まないように。

トラッパーを召喚して罠の上に乗せても、罠は作動しない。やはり、ゾンビを罠にかけるしかないようだ。

7 犠牲になった2人の亡霊

鉄格子を開けて梯子を降りると、長い通路⑦に出る。ここにはゲートキーパーやゾンビがいるので、注意して進んでいこう。通路の奥まで進むと、ムービーに切りかわる。

通路の先の部屋へ進むロベルトの前に、亡霊が出現する。それは、あのカリムとチャンドラだった。カリムに「選ばれし者」と認められたロベルトは、カリムが守ってきた「秘宝(アライメントのひとつ)」を託される。さらに、カリムの章で「ルビーの彫像」を入手していた場合、それも同時に受け取ることになる。なお、ここには調査をする部屋でもあるので、忘れないように。

ロベルトを試すカリムの亡霊。迷宮を守るために犠牲となった2人の使命は、ついに終わる。

8 調査を始めるその前に……

とくに変わったところもなく、敵もいないので安全かと思ったら大間違い。この部屋にいる3人の作業員は、実はボーンシーフに体を乗っ取られている。普段は何もしてこないが、部屋の調査が終わると同時に襲いかかってくるので、逃げるのも難しい。

ここでは、調査をする前にあらかじめ「ダメージ・フィールド」を使っておこう。これなら、敵が襲ってきても結界の中へ逃げこめば安全。結界の外に出ないように攻撃し、敵を全滅させよう。結界の効力にも限界があるので、油断は禁物。なお、ここの調査を終えたら、残るは1か所だ。

結界が、敵に襲われるのを防いでくれる。結界が消える前に、敵を全滅させておきたい。

9 鳴き声を聞きのがすな

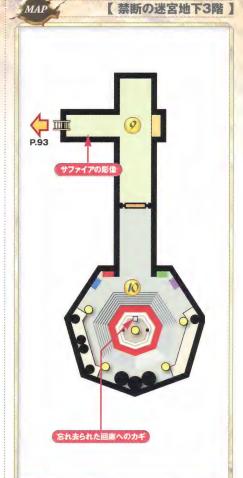
画面のアングルのために気づきにくいが、ここには2匹のトラッパーがいる。姿は見えなくても鳴き声でわかるので、じゃまなようであれば「ボウガン」で倒してしまおう。

常に走っていると、急にトラッパーと遭遇したときに、光の輪に当たりやすい。鳴き声が聞こえたら、走るのはやめよう。

10 スペルを使って床を出現させる

部屋の中央にはカギが置いてあるが、マグマの堀があるために近づけない。しかし「リビール・インビジブル」を使うと床が出現し、「忘れ去られた回廊へのカギ」を入手できる。

台座に描かれたマークが、この謎を解くヒントになっている。部屋には敵がいるので、倒してからアイテムを入手しよう。

MAP 【禁断の迷宮地下3階】

サファイアの彫像を忘れずに入手

「忘れ去られた回廊へのカギ」を入手して地下2階へ戻ろうとすると、通路の窪みに「サファイアの彫像」が出現している。これは、カギを入手する前にかけた「リビール・インビジブル」の効果が残っているためだ。気づきにくいが、忘れずに入手しておこう。

梯子のある通路の窪みに、ひっそりと置かれている。

カリムが入手したものと合わせて、2種類の彫像を入手した。

MAP 【禁断の迷宮地下2階】

P.93
忘れ去られた回廊
調査する部屋5
ロープ
レバー
11
12
13
14

11 忘れ去られた回廊を走りぬける

忘れ去られた回廊は、うかつに足を踏み入れるとダメージを受けてしまう。ここでは「シールド」を使い、ダメージを防いで先へ進もう。効果が切れる前に走りぬけるのだ。

スピードの遅いロベルトにとって、5ポイントの「シールド」でなんとか突破できる距離。立ち止まる余裕はない。

12 ロープを切って橋を落とす

この部屋にたどり着くと、ゲートが下りて引き返せなくなってしまう。

しかし、まずは橋を吊っているロープを「たいまつ」か「サイフ」で切り、橋を落として部屋の奥へ進めるようにしよう。ゲートの問題はあとまわしでよい。

ロープは狙いをつけることができる。これを切って、橋を落とそう。

橋を渡ると触手のような敵が出現。マントロクの体の一部だろうか。

13 ゲートを開いて最後の調査

落とした橋を渡って部屋の奥まで進むと、石柱に取りつけられたレバーが見つかる。これを下ろすと、部屋を塞いでいるゲートが開く。帰り道が確保ができたら、最後の調査を始めよう。

これまでに調査のし忘れがなければ、調査終了のメッセージが表示される。表示されない場合は、調査をし忘れた部屋があるということなので、マップ画面で確認しよう。あとは、地上まで引き返せば任務完了となる。

石柱についているこのレバーを下ろせば、帰り道が確保できる。

調査が完全に終了したメッセージを確認したら、地上へ引き返そう。

14 絶望的な報酬

最後の調査が終了するまでに敵をすべて倒していれば、帰り道には敵は出現しない。特別な仕掛けもないので、とくに苦労をせずに引き返すことができるだろう。

1階の広間まで引き返すと、そこには、将軍と兵士が待ちかまえている。ロベルトは、この迷宮が危険な場所であることを必死に説明するが、将軍は聞く耳を持たない。そして、任務を果たしたロベルトに、非情な報酬を与える。その報酬とは、柱の一部となることだった……。

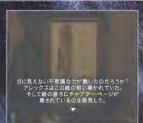
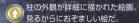
帰り道での注意点はとくにない。ただし、敵を残して進んできた場合は、襲われないように気をつけよう。

ロベルトを待ち受けていた将軍。ロベルトの行く末は、決して明るいものではなさそうだ。

CHAPTER PAGE

「いけにえの柱」の絵から感じる気配

主人公がアレックスに切りかわったら、部屋の壁に飾られている「いけにえの柱」の絵を調べてみよう。すると、その絵の後ろから「チャプター・ページ」が見つかるはずだ。いけにえとなってしまったロベルトが、隠されたページを守っていたのだろうか。

柱の外観が詳細に描かれた絵画。見るからにおぞましい絵だ。

これで、新たな主人公が待つ章へと進むことができる。

フランス／アミアン地方——西暦1916年

A war to end all wars

全ての戦いを終結させる戦い

砲撃の音が響く中、野戦病院となっている大聖堂の中で起こる奇妙な出来事。この場所には、恐ろしい秘密が隠されていた……。

戦地に赴いた若き従軍記者

PETER JACOB
ピーター・ジェイコブ

DATA

サニティ	75
マジック	125
ヘルス	100
スタミナ	普通
スピード	普通

サニティが低い以外に大きな欠点のないピーターは、非常に扱いやすい主人公といえる。マジックは多めになっているので、スペルに関しても問題はないだろう。だが、初めから持っている武器はなく、武器が充実するまでは、敵が出現しても相手にしないほうがよさそうだ。

彼が初めから持つ「フラッシュ・パン」は、強烈な閃光を発し、敵の動きをわずかの間止めることができるアイテム。効果は画面全体に及ぶが、攻撃できないうえに6回しか使用できず、あまり頼れるアイテムとはいえない。

効果の範囲は広いが、動きを止めていられる時間は決して長くはない。

聖堂を改装した野戦病院

ピーターは、第一次大戦中の従軍記者。前戦の最新情報を取材するためアミアンを訪れ、この野戦病院に身を寄せることになった。ここは、本来ウーブリエ大聖堂という古くからの教会だが、現在は戦火にさらされ、急ごしらえの病院となっている。

そして、一見安全と思えるここにも、エンシャントの魔の手が伸びていた。負傷して運びこまれた兵士たちが、いつの間にか姿を消してしまうのだ。真相究明を目指すピーターは、大聖堂の奥深くへと足を踏み入れる……。

数多くの負傷兵が運ばれてくるが、そのうちの何人かは不自然な失踪をする。いったい何が起きているのか。

MAP 【ウーブリエ大聖堂1階～2階】

封筒
軍の命令書
兵士の手紙（二通め）
兵士の手紙（一通め）
武器庫
リボルバー

1 「兵士の手紙」と「封筒」を入手

スタート直後、近くにあるテーブルの上には「兵士の手紙（一通め）」が置かれている。それを入手したら聖堂の奥へ進み、演台の上にある「封筒」を手に入れよう。

まわりの階段や扉は、軍の兵士が監視しているため、この時点では先へは進めない。

手紙には、この病院に関する奇妙な出来事が書かれている。

演台に置きっぱなしの封筒には、何が入っているのだろうか。

2 2通めの「兵士の手紙」

聖堂を出て2階へ行ってみよう。ここにある木箱の上には「兵士の手紙（二通め）」が置かれている。

手紙には、1通め以上の奇妙な出来事が書かれている。本物の戦争をしてきた兵士さえ恐れるなにかが、この聖堂で起きているようだ。

手紙が置いてある場所の先にも通路は続いているが、重要なアイテムなどは何ひとつない。探索する必要はないので、「兵士の手紙」を入手したあとは、すぐに引き返そう。

2階からは、聖堂の1階を一望できる。ここでなにかが起きている……。

こんな人気のない場所に、ひっそりと手紙が置かれているのだ。

3 「軍の命令書」を兵士に渡す

2階へ通じる階段の近くにある部屋③は、武器庫として使われている。武器庫の前にいる兵士は見張りの任務に退屈しているようで、配置換えを希望しているようだ。

そこで、演台にあった「封筒」をチェックしてみると、中から「軍の命令書」を入手できる。これには、見張りの兵士の配置換えを知らせる命令が記されている。そして、これを見張りの兵士に渡すと、喜び勇んで武器庫の前から離れてくれるのだ。

「軍の命令書」は「封筒」をチェックすることで入手できる。

配置換えの命令を知ると、兵士は喜んで立ち去っていく。

4 武器庫で突然の停電

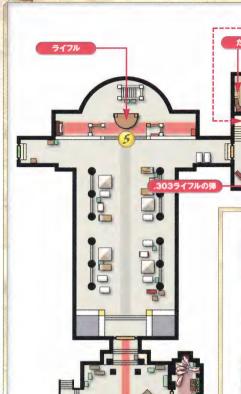
兵士が去ったあとは、武器庫へ入ることができるようになる。武器庫の中には、ベンチに置かれた「リボルバー」以外入手できるアイテムはない。その「リボルバー」を入手したとたん、看護婦の悲鳴とともに停電になってしまう。

武器庫から出ようと扉を開くと異空間に飛ばされるので、そこで「エターナルダークネスの書」を入手しよう。戻って再び扉を開くと、ボーンシーフが出現する。「リボルバー」では心もとないので、ここでは戦わずに無視しておこう。

「リボルバー」を入手すると、敵が出現するようになる。もっと強力な武器が欲しいところだ。

ボーンシーフを銃で攻撃する場合、一定時間以上狙いをつけなければかわされるので、逃げるほうが無難。

Capture3 攻略3／ピーター・ジェイコブ

MAP 【ウーブリエ大聖堂1階〜旧聖堂1階〜2階】

聖堂に戻ると、ボーンシーフが出現している。奥の祭壇には、だれかが置いていったらしいライフルがあるので、ボーンシーフの攻撃をかわしてすばやく入手してしまおう。

最初は何もなかった祭壇に、ライフルが置かれている。ライフルの持ち主は、敵に襲われてしまったのだろうか。

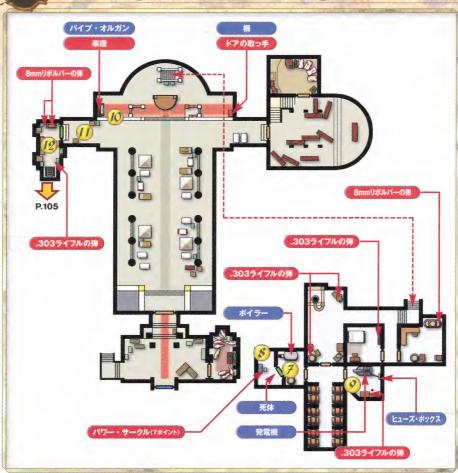
6 旧聖堂で武器を調達する

旧聖堂の1階・2階では「たいまつ」や「ロング・ソード」を入手できる。「ロング・ソード」があれば、ボーンシーフともまともに戦えるので、入手したらすぐに装備しよう。銃の弾薬もすべて回収しておけば、当分の間は弾切れの心配がなくなる。

「ロング・ソード」があれば、攻撃に転じることができる。

停電中なので「たいまつ」の明かりはとても貴重だ。

MAP 【ウーブリエ大聖堂1階～地下1階】

パイプ・オルガン
楽譜
棚
ドアの取っ手
8mmリボルバーの弾
P.105
.303ライフルの弾
8mmリボルバーの弾
.303ライフルの弾
.303ライフルの弾
ボイラー
死体
ヒューズ・ボックス
パワー・サークル(7ポイント)
発電機
.303ライフルの弾

7 ボイラーのハンドルを回す

旧聖堂でアイテムを手に入れたあとは、聖堂の祭壇近くにある階段を使って地下へ進もう。聖堂内で襲ってくるボーンシーフは、「ロング・ソード」を装備して倒してしまうほうがよいだろう。

地下は、停電していることもあり非常に暗くなっているが、旧聖堂で入手した「たいまつ」を装備すれば、探索には困らないはずだ。

地下にあるボイラーを調べると、動いてはいるのだが、発電機への動力の供給がされていないらしい。ボイラーのハンドルを回して、発電機へ動力を供給しよう。

ボイラーのハンドルを回すと、発電機へ動力を供給できる。

8 開かない扉の秘密

ボイラーのある部屋⑦を見まわすと、扉を確認できる。しかし、カギがかかっているわけでもないのに、開けることができない。どうやら、扉の反対側にあるなにかが、じゃまをしているようだ。

部屋の中を注意深く見てみると、開かない扉の近くに小さな穴があることがわかる。ピーターは通りぬけられそうにないので「サモン・トラッパー」を使って、トラッパーを召喚しよう。トラッパーを操作して穴を抜けると、扉の反対側で力尽きている負傷兵を発見できる。この負傷兵の死体に狙いをつけて攻撃すると、死体は異次元へ飛んでいく。

Rトリガーボタンで狙いをつけ、Aボタンで攻撃すると、死体は異次元へ飛んでいく。

より強力なスペルが使用できる

負傷兵の死体をトラッパーの異次元へ飛ばせば、開かなかった扉も開くようになる。扉の奥へ進んだら、木箱の上に置いてある「パワー・サークル（7ポイント）」を入手しよう。

これで、5ポイントよりも強力な7ポイントのスペルが使用できるようになった。しかし、実際に7ポイントのスペルを使うためには、スペルを作っておかなくてはならない。いまのうちにすべてのスペルを7ポイントで新たに作っておくとよいだろう。7ポイントのスペルは確かに強力だが、その分発動までの時間も長い。状況に応じて、ポイント数を変えてスペルを使うことが大切なのだ。

「パワー・サークル」の中では、これがもっとも強力なもの。入手したら、スペルを作ろう。

9 大聖堂の電力を復旧しよう

ボイラーのある部屋⑦を出て向かいにある扉の奥には、巨大な発電機が設置されている。動力の供給は復活しているはずだが、発電機のレバーを引いても電力は復旧しない。発電機の横の壁に設置されたヒューズ・ボックスを調べると、ヒューズが1つ抜け落ちている。これが、電力が復旧しない原因らしい。

ヒューズのかわりに「ラッキー・ペニー」をヒューズ・ボックスにはめこむと、問題は解決する。あとは、発電機のレバーを引くだけだ。

ヒューズ・ボックスには、ヒューズが抜け落ちて隙間ができている。発電機が動かない原因はこれだ。

「ラッキー・ペニー」のおかげで、ついに電力が復旧した。ひとまず1階へ引き返そう。

10 朽ち果てた古い楽譜

階段を昇って1階へ戻ると、ステンドグラスが割れ、ボーンシーフが聖堂に進入してくる。すべて倒してしまおう。祭壇の左側には、立派なパイプ・オルガンがある。その上には古ぼけた「楽譜」があるので、入手してパイプ・オルガンで弾いてみよう。曲を正しく弾くと、祭壇の右側の棚が開き「ドアの取っ手」を入手できる。「楽譜」は朽ちているが、ポールの章で入手したもの（P.82参照）と同じ譜面なので、思い出してみよう。

ポールの章で弾いた曲の譜面とは、「ABYXBYA」だった。

ポールのころと同様に、美しい旋律とともに棚が開いていく。

11 強力な封印をうち破ろう

聖堂の左側には奇妙なマークが描かれた壁で、行き止まりになっている場所がある。壁に向かって階段があることからも、この壁になにか秘密があることが推察できるだろう。そこで、秘密を見破るために、7ポイントの「リビール・インビジブル」を使ってみよう。

スペルを使うと、扉が出現するが、取っ手がないので開かない。実は、棚から入手した「ドアの取っ手」は、この扉のものだったのだ。

壁のマークは七角形。7ポイントのスペルを使うということだ。

スペルを使って出現した扉に「ドアの取っ手」を取りつけよう。

12 大聖堂の真実を知るために

隠されていた扉に「ドアの取っ手」を取りつけて奥へ進むと、そこは、弾薬などが乱雑に置かれた小さな部屋になっている。まずは、部屋の中に置かれている「8mmリボルバーの弾」と「.303ライフルの弾」をすべて入手しておこう。ヘルスやサニティが減っているなら、念のために回復しておくとよい。

部屋の奥には、地下へと続く梯子が下ろされている。この梯子の先からは、敵の数も多くなってくるので、しっかり準備を整えてから⑬に進もう。

部屋の中には、弾薬が3つも置かれている。地下へ進む前に、忘れずにすべてを入手しておこう。

床にある血の跡が、梯子と同様に地下へと続いている。先へ進まなければ真相はつかめないようだ。

MAP

【ウーブリエ大聖堂地下2階～地下3階】

スペル・スクロール(マジカル・アタック)

P.106

.303ライフルの弾

兵士の手紙（三通め）

13

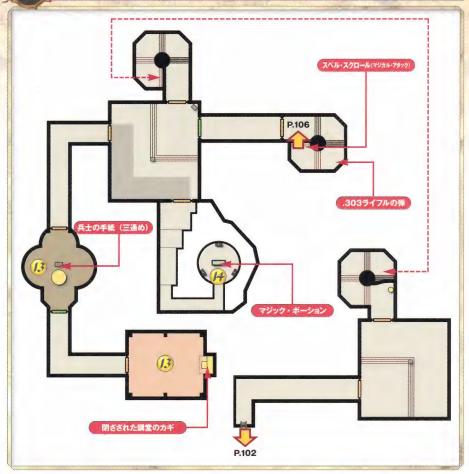
14

マジック・ポーション

13

閉ざされた講堂のカギ

P.102

13 隠し扉の奥へ進もう

まずは、部屋にある「兵士の手紙(三通め)」を入手しよう。部屋の奥の壁は隠し扉になっていて、調べると開けることができる。隠し扉奥の部屋の祭壇の上には、「閉ざされた講堂のカギ」が置かれている。部屋にいる敵を倒してから、このカギを入手しよう。

隠し扉といっても、押しこむだけで開けることができる。

不思議な色のロウソクに照らされて、1本のカギが置かれていた。

14 マジックを回復する薬

部屋に入った時点では敵はいないように見えるが、実際はトラッパーが数匹潜んでいる。体が小さいので、地形で隠れてしまっているのだ。トラッパーの鳴き声を頼りに、「リボルバー」を装備して、1匹ずつ確実にしとめながら奥へ進んでいこう。

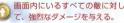
いちばん奥、石の台の上には「マジック・ポーション」が置かれている。使用するとマジック・メーターが完全回復するというすぐれものだ。ぜひ入手しておこう。

トラッパーが隠れているのに気づかないと、攻撃を受けてしまう。

マジックを回復するときの切り札として、温存しておこう。

「マジカル・アタック」のスペルが完成

地下4階に降りると、目の前の壁に「スペル・スクロール」が貼られている。これに記されている「マジカル・アタック」は、周囲のすべての敵にダメージを与える攻撃用のスペルだ。効果範囲はかなり広く、新たな攻撃手段として頼れる能力を秘めている。

画面内にいるすべての敵に対して、強烈なダメージを与える。

15 戦いの準備を整えよう

地下4階の奥にある扉からは、ただならぬ邪悪な気配が感じられる。この扉の向こう側では、信じられないような敵が待ち受けているのだ。扉を開ける前に、ヘルスやマジックを回復してベストの状態に調整しておこう。

ヘルスやサニティはスペルで回復し、それで消費したマジックは、動きまわって完全に回復させておくこと。

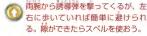
MAP【ウーブリエ大聖堂地下4階】

グレート・ガーディアンを倒す

扉の奥には、巨大なグレート・ガーディアンが待ち受けている。アライメントによって姿や攻撃方法に違いはあるが、違いは大きなものではない。巨大な敵は、一定のダメージを受けるごとに攻撃方法を変更する。こちらは、隙をついて「マジカル・アタック」を使うだけだ。

敵の攻撃に捕まった場合、放っておくと即死してしまうので、急いで振りほどこう。敵を倒したあとは、奥に安置されている「秘宝（アライメントのひとつ）」を入手できる。

チャターガのグレート・ガーディアン

両腕から誘導弾を撃ってくるが、左右に歩いていれば簡単に避けられる。隙ができたらスペルを使おう。

3体のゾンビに「マジカル・アタック」をヒットさせよう。敵との距離をあけすぎてもいけない。

ピーターを狙って腕を振り下ろしてくるが、これも、左右の移動だけで簡単に避けられるのだ。

ゼロタースのグレート・ガーディアン

ピーターを狙ってのビーム攻撃。1発ごとに隙ができるので、こちらの攻撃のチャンスは多い。

距離が近すぎると、思わぬタイミングで攻撃をされる。ちょうどよい距離を体で覚えよう。

ピーターの足下からビームが襲いかかる。床にルーンが浮かびあがったら、すぐに移動しよう。

ウーリアスのグレート・ガーディアン

3つの球体が、1つずつ向かってくる。左右に動いてすべて避けきったら、反撃を開始しよう。

3体ものゾンビの爆発を一度に受けると、致命傷になりかねない。なんとしても回避しよう。

大きな足で踏みつぶそうとしてくる。攻撃回数はランダムなので、いつ隙ができるのかを見きわめよう。

MAP【ロイヴァス邸1階〜地下1階】

ラッキー・ペニー
P.109
地下室のカギ
マントロクの心臓
.38リボルバーの弾
地下室
ヒューズ・ボックス
ショットガンの弾
ショットガン
ショットガンの弾

「地下室のカギ」を入手

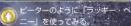
ピーターの章が終了すると同時に、ピーターが持っていた「ラッキー・ペニー」が手に入る。隠し部屋を出て、応接室へ向かうと、助けを求める使用人の亡霊が出現。亡霊はすぐに消えてしまうのだが、アレックスに「地下室のカギ」を残してくれる。

使用人の亡霊は、死んでもなお職務に忠実であろうとする。

亡霊が消えたあとには「地下室のカギ」だけが残される。

ヒューズのかわりになるもの

地下室にはヒューズ・ボックスがある。中を調べると、ヒューズが1つ抜けているので「ラッキー・ペニー」をかわりにはめよう。ここには、「ショットガン」などのアイテムが豊富にある。いまのうちにすべて入手して、武器を増やしておくとよい。

ピーターのように「ラッキー・ペニー」を使ってみる。

ブレーカーを入れる。どこかの部屋に明かりがついたようだ。

MAP

【ロイヴァス邸2階】

バスルームの薬棚を開く

ヒューズのかわりがはまったことで、2階のバスルームに明かりがついた。この部屋に移動して洗面所の上にある薬棚を開くと、中には「チャプター・ページ」が隠されている。そのすぐ後ろには「マックスの日記のページ」も置かれているのだ。

箱の上には「マックスの日記のページ」が置かれている。

棚の中には薬ではなく「チャプター・ページ」が入っていた。

ロードアイランド州／ロイヴァス邸――西暦1952年

A legacy of darkness
闇の遺産

自らの家系に興味を持っていたエドワードは、一族の歴史の調査を開始する。そんなとき、彼の前に亡霊が出現した……。

一族の謎を調べる精神科医
DR. EDWARD ROIVAS
エドワード・ロイヴァス博士

DATA

サニティ	125
マジック	125
ヘルス	75
スタミナ	普通
スピード	普通

サニティとマジックは高いのだが、ヘルスが少ない主人公。章の後半にさしかかると、敵との戦いも多くなるので、ダメージを受けたらすぐに回復するようにしたい。彼が最初から持っている「気付け薬」を使用するとサニティが回復するが、回復量は少ないので、あまり使用する機会はないだろう。

この章では、モード変更ができる銃を入手できる。最初は2発の弾を1発ずつ発射する状態になっているが、モードを変更すると、2発の弾を同時に発射できるようになり、威力が増すのだ。

使うとサニティが少し回復するが、7回使用するとなくなってしまう。

ロイヴァス家の奇妙な家系

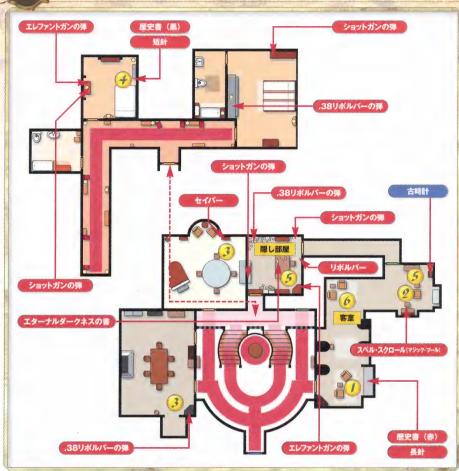
ロイヴァス家の起こりは、地中海からの移民だ。ロードアイランドに来た当初は、定住者から「魔法を使うのではないか」と疎まれていたらしい。そんな背景もあってか、一族の先祖には、魔女裁判で処刑された者や、発狂して投獄された者なども多い。

現在は平和に暮らしているが、これらの記憶が世の中から消えるまでに、多くの先祖たちが不遇の末路をたどっていたのだ。エドワードは、先祖のマックス同様にこの家系に興味を持ち、調査を始めるのだった。

暖炉の上には、家系を書いた樹の絵がかかっている。その雰囲気からも、一族の暗い歴史が見てとれる。

MAP

【ロイヴァス邸1階～2階】

エレファントガンの弾
歴史書（黒）
短針
ショットガンの弾
.38リボルバーの弾
ショットガンの弾
セイバー
.38リボルバーの弾
古時計
ショットガンの弾
隠し部屋
リボルバー
客室
ショットガンの弾
エターナルダークネスの書
スペル・スクロール(マジック・プール)
.38リボルバーの弾
エレファントガンの弾
歴史書（赤）
長針

1 赤い「歴史書」を手に入れよう

スタートしたら、①の位置にある暖炉を調べてみよう。暖炉の上にある赤い装丁の「歴史書」を入手できる。さらに、この「歴史書」をチェックしてみると、ページに挟まれていた時計の「長針」を取り出せる。いったい、どこの時計の針なのだろうか。

この「歴史書」には、初期ロイヴァス家の歴史が記されている。

「歴史書」のページに挟まれていた「長針」を入手する。

2 マックスの亡霊

部屋の奥へ進んでいくと、ムービーとなり、マックスの亡霊が出現する。マックスは、エンシャントの脅威を世界に警告しようとしたが、誰にも信じてもらえないまま、幽閉されて死んでしまったのだ。

マックスの亡霊は、古時計の時間を3時33分に合わせろと告げて姿を消す。古時計には、なぜか針がない。近くにある「スペル・スクロール（マジック・プール）」を入手したら、古時計の針を探しにいこう。

幽閉されて死んだ怒りと苦しみが、マックスを亡霊にした。

この時点ではまだスペルを使えないが、入手しておいて損はない。

3 身を守るには武器が必要

マックスの亡霊が告げたように、古時計の時間を合わせたいが、まずは針を探しださなくてはならない。冒頭で入手した「長針」は、古時計の針だったのだ。残る「短針」を見つけるために、屋敷内の探索を始めよう。

1階の他の部屋を探索すると「セイバー」や「.38リボルバーの弾」が入手できる。「短針」は発見できないが、武器を入手できたのはありがたい。「セイバー」を装備して、危険に備えておこう。

ピアノのある部屋には、「セイバー」が置かれている。

キッチンの棚からは「.38リボルバーの弾」を入手しよう。

4 2階で発見する黒い「歴史書」

結局1階では「短針」は発見できなかったので、次は2階を探索しにいこう。

2階の④の部屋に入ると、長椅子の上に黒い革装丁の「歴史書」を発見する。この「歴史書」を入手したら、すかさずチェックをしてみよう。「長針」のときと同じように、ページに挟まれている「短針」が見つかるはずだ。

なお、この部屋には、銃を収納するガン・キャビネットがある。しかし、そこにはカギがかけられているため、中の銃は取り出せないようだ。

2階の部屋には、黒い「歴史書」が置かれていた。これには、ロイヴァス家の後半の歴史が記されている。

入手したら、さっそくチェックしてみよう。ページの間から、探していた「短針」が出てくるのだ。

5 秘密の部屋への招待

探していた古時計の針を2本とも入手したら、古時計まで戻ろう。2本の針を古時計に取りつけ3時33分に合わせると、本棚が横へスライドして通路が出現し、マックスの亡霊が再び姿を現わす。

マックスの亡霊は、エドワードを隠し部屋へ導く。そして、エンシャントを滅ぼす使命をエドワードに託すと、光のつぶとなって消える。

隠し部屋の机には「エターナルダークネスの書」が置かれている。入手後は、そのまわりにある「リボルバー」や「ショットガンの弾」など、3種類の銃の弾薬をすべて回収しておこう。

古時計に針を取りつけ、時間を合わせよう。あまり早く回しすぎると、仕掛けが作動しないことがある。

マックスが敵と戦うために用意した品々の中には、あの「エターナルダークネスの書」も残されていた。

「マジック・プール」のスペルが完成

「エターナルダークネスの書」を入手し、スペルが使えるようになった。「マジック・プール」を使うと、頭上にアライメントのルーンが現れる。このルーンが消えるまでの間、アライメントに対応したメーターを、少しずつ回復し続けてくれるのだ。

頭上にルーンがあるかぎり、メーターは回復し続ける。

6 姿なき闇の刺客

隠し部屋にあるアイテムをすべて手に入れたら、部屋を出て客室へ進もう。すると、使用人がヴァンパイアに襲われるムービーが流れる。

使用人を襲って血を残さず奪い取ったヴァンパイアは、姿を消して逃げていく。逃げる途中で、通路の脇に置いてあった花瓶を落としていったようだ……。

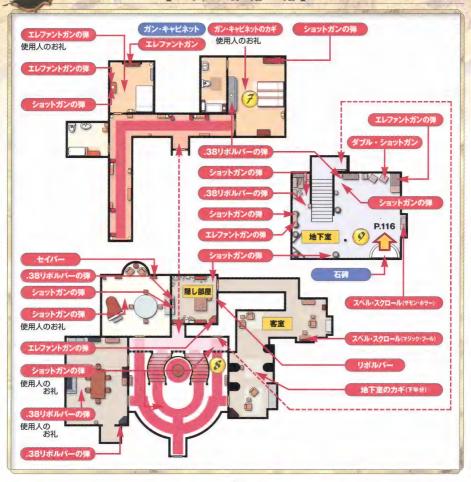
ヴァンパイアに襲われた使用人は、血の気のひいた恐ろしい表情で、エドワードに襲いかかる。放っておくと攻撃されるままなので、倒してしまおう。

ヴァンパイアが逃げるときに落としていった花瓶のあたりでは、破片に混じって「地下室のカギ（下半分）」が落ちているので、入手しておくこと。

使用人に襲いかかり、吸血するヴァンパイア。逃げるときは、完全に姿が見えなくなる。

MAP

【ロイヴァス邸1階～2階】

エレファントガンの弾
使用人のお礼
ガン・キャビネット
エレファントガン
ガン・キャビネットのカギ
使用人のお礼
ショットガンの弾
エレファントガンの弾
ショットガンの弾
エレファントガンの弾
ダブル・ショットガン
.38リボルバーの弾
ショットガンの弾
.38リボルバーの弾
ショットガンの弾
ショットガンの弾
エレファントガンの弾
地下室
P.116
ショットガンの弾
石碑
セイバー
.38リボルバーの弾
ショットガンの弾
隠し部屋
ショットガンの弾
使用人のお礼
スペル・スクロール（サモン・ホラー）
客室
スペル・スクロール（マジック・プール）
エレファントガンの弾
リボルバー
ショットガンの弾
使用人のお礼
地下室のカギ（下半分）
.38リボルバーの弾
使用人のお礼
.38リボルバーの弾

⑦ 使用人を助け出す

逃げたヴァンパイアは、2階⑦の部屋で使用人を襲い始める。急いで⑦まで移動して、使用人を救出しよう。

ヴァンパイアは、ある程度ダメージを与えると、部屋を抜けだして地下室へ逃げていく。そこで体力を回復して、別の使用人を襲うのだ。

ヴァンパイアと戦うときは、使用人を巻きこまないように注意しよう。

ヴァンパイアは、地下室に逃げて石碑の力で体力を回復する。

使用人のささやかなお礼

襲われていた使用人を助けてから話しかけると、ヴァンパイアと戦うエドワードの身を案じて「ガン・キャビネットのカギ」をくれる。このカギを黒い「歴史書」があった部屋のガン・キャビネットで使うと「エレファントガン」を入手できるのだ。

この銃は、モード変更も可能な強力な武器だが、Rトリガーボタンで狙いをつけると、構えが固定されるまでわずかに時間がかかる。構えが固定される前に撃つと、反動でエドワードが倒れてしまうのだ。使用するときは、その点に注意しよう。

敵の近くで倒れてしまうと、反撃のチャンスを与えてしまう。

8 ヴァンパイアを追いつめよう

地下室で回復を終えると、ヴァンパイアは再び使用人を襲いだす。姿が見えない強敵だが「リビール・インビジブル」を使うと、姿を確認できるようになる。

使用人たちは、ヴァンパイアから助けるとお礼として弾薬をくれるので、助け出したら一度話しかけてみるとよい。

ヴァンパイアと戦って、3回撃退すると「地下室のカギ(上半分)」を落として逃げていく。「地下室のカギ(下半分)」と合わせたうえで「エンチャント・アイテム」を使い、修復しよう。

カギを修復したら、地下室への扉を開けられる。地下室では、体力の回復を終えたヴァンパイアが待ち受けているので、ここで戦闘準備をしておこう。

ヴァンパイアを撃退すると、3回めにカギの破片を落としていく。破片を合わせて修復しよう。

9 邪悪な石碑を破壊する

地下室に入るとすぐにヴァンパイアが襲ってくるが、まずはそれをかわして奥へ進もう。奥には、ヴァンパイアに力を与えている石碑がある。

ヴァンパイアの攻撃をかわしつつ、この石碑に攻撃を加えていくと、やがて石碑は崩れて下へ落ちていく。石碑を破壊したあとは、残っているヴァンパイアを倒そう。

ヴァンパイアを倒したら、地下室にあるアイテムを回収する。武器や弾薬が豊富にあるので、残らず入手しよう。

石碑が落ちていった穴には、梯子がかかっている。アイテムの回収が終わったら、この梯子を降りていくのだ。

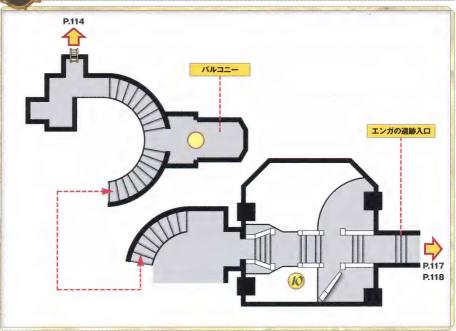
ヴァンパイアよりも先に、この石碑を攻撃して破壊してしまおう。ヴァンパイアを倒すのはそのあとだ。

「ダブル・ショットガン」は、モード変更が可能。2種類あるどちらのモードでも優秀な性能を誇る。

「サモン・ホラー」のスペルが完成

地下室にある「スペル・スクロール」を入手すると「サモン・ホラー」が使えるようになる。このスペルを使うとホラーを召喚して操作ができるのだ。あまり使う機会はないが、主人公のかわりとして敵と戦闘させることもできるので、一度は使ってみよう。

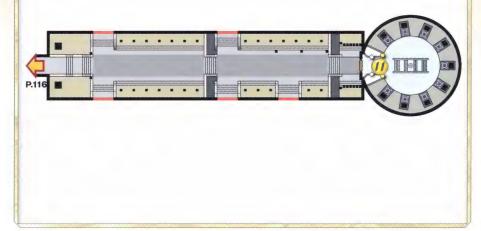
主人公たちを苦しめてきた、強敵を操ることができる。

MAP 【ロイヴァス邸地下2階～地下3階】

10 万全の状態で遺跡に挑もう

エンガの遺跡の入口では、ホラーが2体待ち受けている。遺跡の中では、それよりも激しい戦闘が予想されるので、この2体をすばやく倒し、すべてのメーターを回復させておこう。

遺跡の番人であるかのように、立ちはだかる2体のホラー。このホラーたちを倒して、遺跡に入る準備を整えておこう。

【エンガの遺跡】

⑪ 謎の装置を起動させる

遺跡の奥の部屋⑪には、巨大な謎の装置がある。装置を囲む9本の石柱のいずれかに触れると、装置が起動して中央にワープポイントが出現。ワープする先は、巨大な塔の最上部だ。

石柱は全部で9本。どれに手を触れても、装置にエネルギーが供給されてワープポイントが出現するようになっている。

遺跡は9ポイントのパワー・サークル

謎の装置からワープできる巨大な塔は、石柱の数と同じく9つ建っている。9つの塔は円形に配置されており、先端にはルーンがセットできるようだ。つまり、巨大な塔は、9ポイントのパワー・サークルを形成しているのだ。

これほど巨大なパワー・サークルを使ったスペルが発動したら、その威力は想像できないほど強力なものだろう。だが、この装置をうまく利用することができれば、エンガの遺跡にはびこっている敵を一掃できるはずだ。発動させるスペルは、慎重に選択しなければならない。

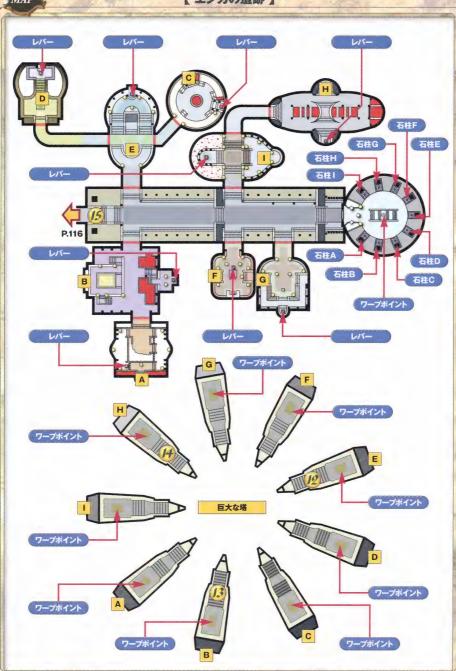
巨大な塔の先端には、ルーンをセットできる場所がある。

Capture.3

攻略3／エドワード・ロイヴァス博士

MAP

【エンガの遺跡】

レバー
レバー
レバー
レバー
C
D
H
E
I
石柱F
石柱G
石柱E
石柱H
石柱I
レバー
15
P.116
レバー
石柱A
石柱D
石柱B
石柱C
B
F
G
ワープポイント
レバー
レバー
レバー
A
G
ワープポイント
F
H
ワープポイント
ワープポイント
14
E
12
ワープポイント
I
巨大な塔
ワープポイント
D
ワープポイント
13
A
ワープポイント
C
ワープポイント
ワープポイント
B

12 アライメントを決定する

装置を起動し、出現したワープポイントに入ると巨大な塔へ飛ばされる。塔の先端にルーンをセットすると、ここでもワープポイントが出現。これに入ると、遺跡に9つあるいずれかの部屋へ飛ばされる。部屋の出入口にはバリアが張られているが、部屋にあるレバーで解除できるのだ。部屋を出たら、装置のある部屋を目指そう。

この一連の流れを9回繰り返し、すべての塔の先端にルーンをセットするとスペルが発動される。アライメントのルーンは、三すくみの関係を考えて、敵のエンシャントよりも強い関係にあるアライメントを選択してセットしよう。問題は、どのスペルを使えば遺跡の敵を全滅させられるかだ。

たとえば、敵がウーリアスであれば、ここではゼロタースのルーンをセットするとよい。

13 ネスレックのルーンを選択する

ここでは、塔の先端にセットするルーンを「ネロカース」「ティアー」「バンコロク」「アントーボック」「ネスレック」の5種類から選択しなくてはならないのだ。

この遺跡で発動させるべきスペルは、スペルを強制的に解除させる効果を持つ「ディスペル・マジック」。すると、ここで選択する5種類のルーンの中で、このスペルの発動に必要なのはネスレックだということがわかる。ネスレックをセットして次へ急ごう。

「ディスペル・マジック」を使うためには、ネスレックを選択しよう。

ワープ先の部屋では、レバーの前をガーディアンが守っている。

14 レゴルモアのルーンを使う

ここにセットするルーンは、「レゴルモア」「マゴルモア」「サンタック」「アレタック」の4種類から選択する。

発動させるスペルは「ディスペル・マジック」なので、どれを選択するのかはもう明らか。間違えずにレゴルモアを選択しよう。

9つすべてのルーンを正しくセットすると、いよいよ9ポイントの「ディスペル・マジック」が発動する。もし間違っていたら、ルーンをセットし直さなければならない。

ここでレゴルモアのルーンを選択すれば、正しい組み合わせになる。

ついに巨大なエネルギーを秘めたスペルが発動するときがきた。

15 遺跡からの帰還

9ポイントの「ディスペル・マジック」が発動すると、遺跡全体が揺れ動き、遺跡の入口を塞いだバリアも解除される。急いでロイヴァス邸地下2階のバルコニーまで引き返そう。バルコニーにたどり着くとムービーになり、スペルの力に飲みこまれる遺跡の姿を見ることができる。

遺跡の入口を塞いでいたバリアが解除された。急いで遺跡を離れて、バルコニーに避難しよう。

遺跡は、スペルの力に飲みこまれた。遺跡中にはびこっていた敵も、もはや生き残ってはいないだろう。

CHAPTER PAGE

MAP

【ロイヴァス邸2階～地下1階】

マックスの日記のページ
.38リボルバーの弾
金庫
秘宝(アライメントのひとつ)
ハンドル
エドワードからの手紙
チャプター・ページ(砂漠の炎)
バスルーム
.38リボルバーの弾
地下室
使用人の部屋
ツルハシ
ショットガン
エドワードの秘密のメモ
ショットガンの弾
聴診器
マックスのメモ
マントロクの心臓

ワイン樽の裏を探る

主人公が、アレックスに切りかわった直後「エターナルダークネスの書」に挟まれていた「エドワードの秘密のメモ」が手に入る。メモによると、すべてが行きづまったときのため、地下室に積まれているエドワードの好物の裏に、あるものを隠したらしい。

地下室へ行ってみると、そこにはワインの入った樽が積まれている。エドワードの好物とはワインのことだったのだ。樽の裏を調べると「ツルハシ」を入手できる。

主人公がアレックスになったとたん、アイテムを入手。

エドワードが用意してくれたのは「ツルハシ」だった。

封印された惨劇

地下室で「ツルハシ」を入手したら、2階の不自然な壁を「ツルハシ」で破壊しよう。壁の向こう側には部屋があった。この部屋は、かつて使用人が使っていた部屋。しかし、敵が使用人に化けて潜んでいると考えたマックスが、部屋にいた使用人を皆殺しにしてしまう。それ以来、この部屋は封印されていたのだ。部屋には、使用人の骨にまじって「聴診器」と「マックスのメモ」が落ちているので入手しておこう。

ここで起きた惨劇が、部屋を封印する原因となった。

先に「ディスペル・マジック」を使ってから、アイテムを入手。

音を頼りにダイヤルを回す

「聴診器」を入手すると、地下室の金庫のダイヤルの音が聞こえるようになる。

金庫を開けるには、まずダイヤルを時計回りで59に合わせる。合わせが正しければ、小さな音が聞こえるはずだ。続いてダイヤルを逆に回し、1回転させてから81に合わせる。最後に再び時計回りで46に合わせよう。失敗したら、Xボタンを押してやり直しだ。金庫の中には「チャプター・ページ」のほか、計4つのアイテムが入っている。

金庫を開けるときは、音を聞きのがさないように注意。

金庫の中には、重要なアイテムばかりが入っている。

中東――西暦1991年

Ashes to ashes
砂漠の炎

マイケルは、中東で発生した油田火災の鎮火作業中、大爆発に巻きこまれる。気がつくと、そこは大昔の迷宮のような場所だった……。

油田火災と戦う消防士
MICHAEL EDWARDS
マイケル・エドワード

DATA

サニティ	75
マジック	75
ヘルス	125
スタミナ	多い
スピード	普通

マイケルは、ヘルスは高いがサニティとマジックが低めの主人公だ。彼が最初から持っている「非常用ライト」は、手には持たず胸に装備する。すなわち、彼は「非常用ライト」を装備するほかに、武器も装備できるわけだ。

序盤で入手する「OICW」は、4種類ものモード変更が可能となっている。通常の弾を単発、3連射、フルオートの3種類に使い分けられるうえ、強力なグレネード弾も使用できる。ただし、グレネード弾が命中したときに起こる爆風に当たると、自分もダメージを受けるので注意。

「非常用ライト」と「ファイアー・アックス」が同時に装備できる。

エンシャントの仕掛けた災害

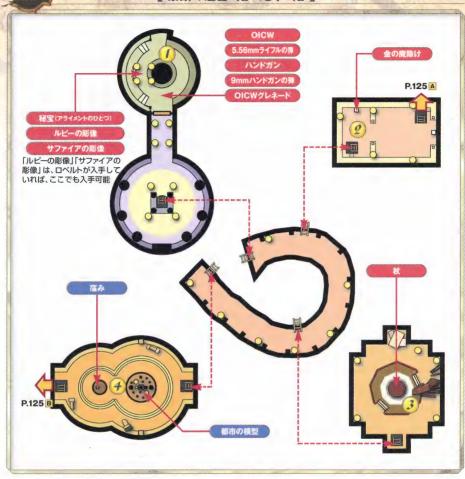
エンシャントは、人類の不幸を糧として生きている。世界各地で頻発する戦争や惨事は、実は、自らの糧を必要とするエンシャントが仕組んだ出来事なのだ。

カナダの油田火災専門の消防士であるマイケルは、油田火災を鎮火するために中東に派遣された。彼は、現場での消火活動の際に大爆発に巻きこまれるが、これもエンシャントの罠だった。油田の地下深く、謎の迷宮で意識を取り戻した彼は、そこで、人間が生き埋めにされた柱を発見するのだ。

災害で命を落とす人間、むだになる資源などが、エンシャントにとっては絶大なエネルギーとなるのだ。

MAP

【禁断の迷宮1階～地下1階】

OICW
5.56mmライフルの弾
ハンドガン
9mmハンドガンの弾
OICWグレネード
金の魔除け
P.125 A
秘宝(アライメントのひとつ)
ルビーの彫像
サファイアの彫像
「ルビーの彫像」「サファイアの彫像」は、ロベルトが入手していれば、ここでも入手可能
杖
窪み
P.125 B
都市の模型

1 戦闘準備を整えよう

オープニングで、ロベルトの亡霊から「秘宝(アライメントのひとつ)」を受け取ったら、まず扉の近くで倒れている兵士の死体を調べよう。兵士が使っていた「OICW」などの多くの武器が、一度調べるだけですべて入手できるので、すぐに装備しよう。

最初の部屋から敵が出現するので、あまり落ち着いてはいられない。

この章ではここ以外に武器がないので、すべて入手すること。

2 「金の魔除け」を入手して引き返せ

②の部屋に入ると、すぐ近くに「金の魔除け」が置かれているので入手しよう。

それほど広い部屋ではないが、ここにはゲートキーパーが2体もいる。奥には梯子があるのだが、先に進んでもとくに重要なことがないうえ、なにより2体のゲートキーパーをかわすのが非常に困難だ。戦うにしても、かなり不利な状況であることは間違いない。「金の魔除け」を入手したら、よけいな戦闘は避けて、引き返すのが賢い選択だといえる。

②の部屋に向かう途中の通路には、トラッパーが多いので倒しておこう。

この場所での戦闘は、いたずらに身を危険にさらすだけだ。

3 謎の「杖」の使い道

③の部屋の中央には、使い古された「杖」が置いてある。ゾンビが4体いるが、じゃまなようであれば、倒したあとで「杖」を入手しよう。

見たところ、なんの変哲もないただの「杖」だが、チェックすると、以前は先端になにかが取りつけられていたらしい。そこで、先に入手していた「金の魔除け」を「杖」と合わせてみよう。「魔除けの杖」になるはずだ。おそらくこの状態が、2つのアイテムのあるべき姿だったのだろう。

「杖」は部屋の中央に、無造作に置かれているので入手は簡単だ。

「金の魔除け」と「杖」を合わせて「魔除けの杖」が完成した。

4 都市の模型を光で照らす

④の部屋にある粘土で作られた巨大な都市の模型には、3か所に特殊なコーティングがされている。部屋の天井からは、光が降り注いでいる。その下の床を調べると、小さな窪みが見つかるはずだ。その窪みに「魔除けの杖」を差しこみ、都市の模型に光をあててみよう。

コーティングがされている部分は、光を反射する。まずは、両端のドーム型の部分を狙い、部屋の壁にある仕掛けを作動させよう。両側の仕掛けを作動させ終わったら、続いて中央付近の塔を狙う。すると、光が両方の壁の仕掛けにあたって、隠されていた梯子が出現するのだ。

この梯子を降りようとすると、異空間へ飛ばされ「エターナルダークネスの書」を入手することができる。

壁の仕掛けが作動していたら、塔の部分に少しでも光が当たった時点で、梯子が出現する。

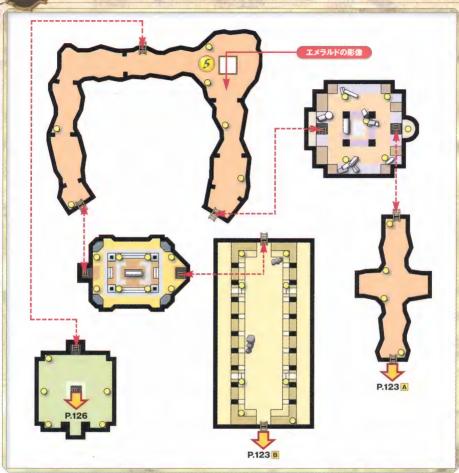
MAP

【禁断の迷宮1階～地下1階】

エメラルドの彫像

P.126

P.123 B

P.123 A

穴に潜む魔物

⑤の位置にある四角い穴に近づくと、触手のような敵が3匹飛び出してくる。邪悪な波動を浴びせてくるが、攻撃はしてこないので、すぐに倒せるだろう。その隣にある結界を「ディスペル・マジック」で消すと、奥にある「エメラルドの彫像」を入手できる。

穴の底から触手が出現。しかし、なぜか攻撃はしてこない。

5ポイントの結界を消して「エメラルドの彫像」を入手しよう。

MAP

【禁断の迷宮地下2階～地下4階】

P.125

光のグラディウス

プラスチック爆弾

オベリスク

6

9

8

P.129

学者のレリーフ

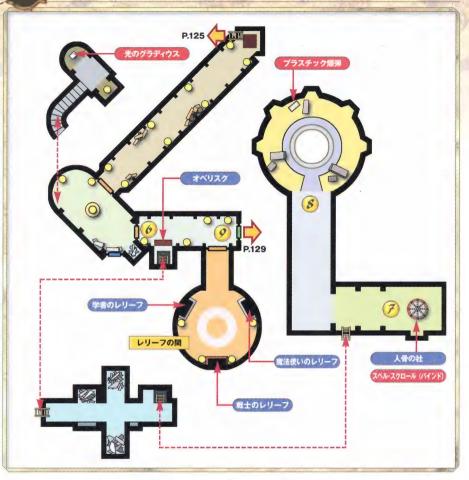
レリーフの間

7

魔法使いのレリーフ

人骨の社

スペル・スクロール（バインド）

戦士のレリーフ

6 じゃまな障害物は異次元へ飛ばす

梯子の前に設置されたオベリスクは、マイケルが何をしても、破壊したり移動させたりすることはできない。そこで「サモン・トラッパー」を使い、トラッパーを召喚しよう。トラッパーの攻撃で、オベリスクを異次元へ飛ばしてしまえばよいのだ。

表面にある3つの模様が、この仕掛けを解くヒントになっている。

トラッパーの能力で、オベリスクを強制的に移動させてしまおう。

7 最後の「スペル・スクロール」

じゃまなオベリスクを異次元へ飛ばしたら、梯子を降りよう。降りた先の通路には、2匹のトラッパーがいる。忍び歩きで進み、2匹とも銃で倒してしまおう。

通路の奥にも梯子がある。降りたその先では、人骨で作られた小さな社を発見することができるはずだ。

人骨の社から「スペル・スクロール」を入手しよう。これには「バインド」のスペルが記されており、12種類存在する「スペル・スクロール」の最後のひとつなのだ。

足音を立てずに移動し、トラッパーに気づかれる前に先手を打って、すばやく倒してしまおう。

12種類めの「スペル・スクロール」は、不気味な人骨の社の中で、発見されるのを待っていたかのようだ。

「バインド」のスペルが完成

このスペルを使うと、特定の敵を支配し、他の敵と戦わせることが可能。3ポイントではトラッパーしか支配できないが、5ポイントでゾンビまで、7ポイントでホラーまでが支配できるようになる。支配するといっても、自分で操作はできない。行動は敵まかせということも覚えておこう。

ポイント数が合っていても、アライメントの関係を間違えると、支配は失敗してしまうので気をつけよう。

8 ホラー同士を戦わせる

人骨の社を離れ、⑧の方向に進んでいくとバリアが張られている。バリアの奥には2体のホラーがいて、このホラーがバリアを発生させているようだ。

バリアは非常に強力で、いかなる攻撃も防いでしまう。ここで「バインド」のスペルの出番となる。7ポイントで発動して一方のホラーを支配し、同士討ちをさせよう。1体でもホラーが倒れると、バリアは解除される。念のために残ったホラーも倒したら、奥に落ちている「プラスチック爆弾」を手に入れよう。

「バインド」でホラーを同士討ちさせ、バリアを解除。残ったホラーも、襲いかかってくる前に倒そう。

「プラスチック爆弾」を入手すると、何者かが「壊せ……」とささやいてくる。あの声の主は誰なのだろう。

9 不自然な壁の模様

地下4階の⑧の先で「プラスチック爆弾」を入手したとき、どこからともなく謎の声が響き「橋を壊せ……」とささやいてきた。しかし、ここまでの道のりでは、謎の声が示したような部屋はなかったはずだ。

そうなると、示された部屋は、まだたどり着いていないことになる。声の主の正体は不明だが、いまのところ迷宮内で行動のヒントになっているものは、これだけだ。今後は、橋がかかっている部屋を発見することに重点をおいて、探索を進めていこう。

この部屋の突きあたりの壁は、一見、普通の壁と変わらない。しかし、よく調べてみると、不自然な黒い模様があるのを確認できる。この壁の秘密を暴くためには「リビール・インビジブル」のスペルを使おう。黒い模様は、隠されていた扉の輪郭線だったようだ。

「リビール・インビジブル」で隠されていた扉を発見。カギなどはかかっていないらしい。

3色の彫像の真価

この章が始まったとき、ロベルトの亡霊は、いくつのアイテムを、マイケルに託してくれただろうか。

カリムは「ルビーの彫像」そして、ロベルトは「サファイアの彫像」をそれぞれの章で入手できる。これらを忘れずに入手していた場合、ロベルトの亡霊からは「秘宝（アライメントのひとつ）」のほかに、この2つの彫像も託されているはずだ。

さらに、マイケルで「エメラルドの彫像」を入手したなら、彫像は3つそろったことになる。

地下2階のレリーフの間には、赤い戦士、緑の学者、青い魔法使いの各レリーフが設置されている。これらの前には小さな棚があるので、ここに彫像を置いていこう。戦士の前に「サファイアの彫像」学者の前に「ルビーの彫像」魔法使いの前に「エメラルドの彫像」を置くと、地下2階の左端の部屋に、隠し階段が出現するのだ。

この隠し階段の奥には「光のグラディウス」が安置されているので、ぜひ入手しよう。この武器は、残念ながらマイケルは使用できない。のちにアレックスに渡されたとき、真価を発揮してくれるのだ。

カリムとロベルトの苦労が、マイケルの章で報われる。

組み合わせが違うと、ホラーが出現する。ミスをしないように。

組み合わせが正しいと、別の部屋に階段が出現する。

手間に見合うだけの、絶大な威力を秘めている究極の剣だ。

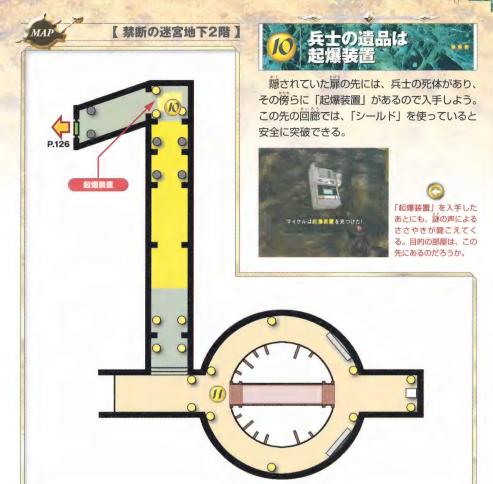
MAP 【禁断の迷宮地下2階】

P.126

起爆装置

⑩ 兵士の遺品は起爆装置

隠されていた扉の先には、兵士の死体があり、その傍らに「起爆装置」があるので入手しよう。この先の回廊では、「シールド」を使っていると安全に突破できる。

「起爆装置」を入手したあとにも、謎の声によるささやきが聞こえてくる。目的の部屋は、この先にあるのだろうか。

⑪ 強力な爆弾を作り出そう

長い回廊を「シールド」を使って突破した先は、探していた部屋⑪だった。橋を渡ろうとすると、触手が出現する。どうやら謎の声は、この下の魔物もろともこの迷宮を破壊せよと言いたかったらしい。

まず「プラスチック爆弾」と「起爆装置」を合わせると「C4爆弾」が完成する。しかし、この爆弾だけでは、迷宮全体を破壊するまでの威力は望めない。そこで「C4爆弾」を、7ポイントの「エンチャント・アイテム」をかけて強化しよう。あとは、これを橋の上から穴に投げこみ、脱出するだけだ。

「エンチャント・アイテム」は、7ポイントで使用しなければならない。

MAP

【 禁断の迷宮1階～地下2階 】

12 タイムリミットは3分

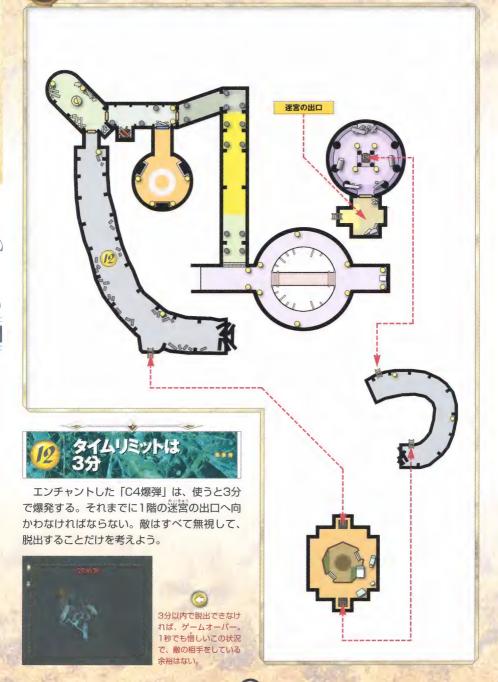
エンチャントした「C4爆弾」は、使うと3分で爆発する。それまでに1階の迷宮（めいきゅう）の出口へ向かわなければならない。敵はすべて無視して、脱出することだけを考えよう。

3分以内で脱出できなければ、ゲームオーバー。1秒でも惜しいこの状況で、敵の相手をしている余裕はない。

攻略 4

暗黒の終焉

Capture.4

FLOW CHART

攻略4 暗黒の終焉 フローチャート

運命の扉

アレキサンドラ・ロイヴァス P.133

1. 望遠鏡からの光を地下室へ反射させる。
2. 玄関に「茶色の小包」が届く。
3. 「茶色の小包」を開けて「秘宝」を入手。
4. 地下室の梯子からエンガの遺跡へ。
5. 壊れた台座を修復する。
6. 謎の装置を起動させる。
7. 装置を使ってエンシャントを召喚する。
8. 異次元でパイアスと対決。
9. 装置を使って「バインド」を発動させる。

エンディングへ

ついにエンシャントが復活

パイアスが2000年もの時間をかけてきた、エンシャント復活の野望。その野望が「星々が列をなす時」を迎えることで、ついに成就する。

3体の力を越えるエンシャントであるマントロクが封印されているため、復活したエンシャントを倒す方法は、三すくみの関係の中で、より強い関係にあるエンシャントをぶつける以外にない。

チャターガ

ゼロタース

ウーリアス

ロードアイランド州／ロイヴァス邸——西暦2000年

The darkness comes...

運命の扉

多くの尊い犠牲を伴いながらも、暗黒に立ち向かえるだけの要素がそろえられた。いまや、人類を救える者は彼女しかいない。

DATA

サニティ	125
マジック	125
ヘルス	100
スタミナ	普通
スピード	遅い

邪悪を断ち切る最後の希望

ALEXANDRA ROIVAS

アレキサンドラ・ロイヴァス（アレックス）

アレックスは、サニティとマジックが高く、これといった欠点もない、非常に扱いやすい主人公となっている。

装備にも、数は多くないものの基本的な武器がそろっているので、死角はない。

最終章だけあって、さまざまな仕掛けが待ち受けているが、これまでの主人公たちが培ってきた知識やテクニックを駆使すれば、大きな苦労はしないはずだ。

仕掛けの多さとは逆に、敵との戦闘は意外に少ない。それでも、戦闘になったら油断はせず、スペルも交えつつ臨機応変に対応しよう。

マジックの高さを駆使して、スペルを惜しみなく使っていこう。

闇に対抗する力

人類最後の希望とはいえ、アレックスもひとりの人間。エンシャントのしもべとなって人知を越える力を持ったパイアスとでは、決定的な能力に差がありすぎる。

しかし、その差を埋められるだけの力を持ったアイテムが存在する。それが、エンシャントの秘宝だ。全部で4種類ある秘宝のうち、1つだけはパイアスの手中にあるが、残りの3つはアレックスが持つことになる。この秘宝の力で、パイアスが崇拝するものよりも強力な、エンシャントを召喚するのだ。

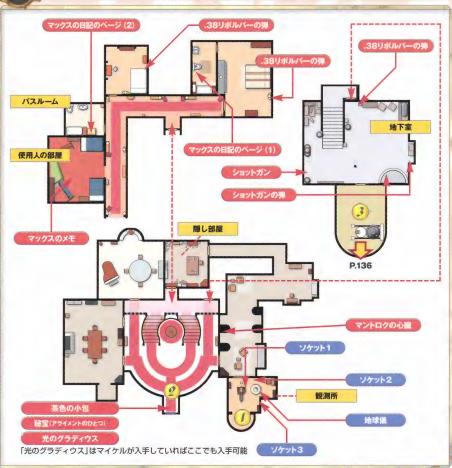
エドワードが、アレックスにあてた最後の手紙には、これらのことが、詳細に書き記されているのだ。

MAP

【ロイヴァス邸2階～地下1階】

マックスの日記のページ（2）
.38リボルバーの弾
.38リボルバーの弾
.38リボルバーの弾
バスルーム
使用人の部屋
地下室
マックスの日記のページ（1）
ショットガン
ショットガンの弾
マックスのメモ
隠し部屋
P.136
マントロクの心臓
ソケット1
ソケット2
観測所
地球儀
ソケット3
茶色の小包
秘宝（アライメントのひとつ）
光のグラディウス

「光のグラディウス」はマイケルが入手していればここでも入手可能

1 闇を貫く一筋の光

観測所にある大きな望遠鏡からは、一筋(ひとすじ)の光が伸びている。この光を、部屋にある3つの鏡に反射させて、地球儀(ちきゅうぎ)のレンズにあてよう。そのためには、ソケットのハンドルを操作して鏡を動かそう。光がレンズにあたると、地下室の装置が動き梯子(はしご)が出現する。

ハンドルで鏡を動かし、光を操(あやつ)ろう。地球儀(ちきゅうぎ)のレンズへ光を導くのだ。

レンズに導かれた光は、地下室に注がれて、装置を作動させる。

② 届けられた小包の中身

光が地下室に届くと、金属製の装置が作動して、エンガの遺跡への梯子が出現する。

梯子が出現したら、部屋を出て地下室へ向かおう。②の部屋へ入ってすぐのところで、突然チャイムが響き、送り主不明の小包が届けられる。

届けられた「茶色の小包」を入手したら、すぐにチェックをしてみよう。中から「秘宝（アライメントのひとつ）」が取り出せる。マイケルの章で入手していれば「光のグラディウス」も一緒に取り出せるはずだ。

送り主不明の「茶色い小包」がロイヴァス邸に届けられる。中には、何が入っているのだろう。

中には、マイケルが禁断の迷宮から持ち帰った「秘宝（アライメントのひとつ）」が入っていた。

「真に選ばれし者」の剣

カリム、ロベルト、マイケル3人による苦労の結晶である「光のグラディウス」は、きわめて高性能の武器となっている。まず、最初からエンチャントされており、効果が切れることはない。

さらに、ある程度距離が離れている敵に狙いをつけて攻撃すると、グラディウス型の弾が発射されるのだ。発射できる数に制限はなく、もちろんリロードの必要もない。遠距離戦と近距離戦の両方が、この武器だけで対応できてしまうのだ。ただし、トラッパーを倒すことだけはできないので、そのときは銃を装備しよう。

剣であるにもかかわらず、遠く離れた敵も攻撃できる。弾数もリロードの心配もない。

③ エンガの遺跡へ向かえ

小包の中身を入手したら、あとは地下室へ向かって、エンガの遺跡を目指すのみ。

しかし、この段階までに入手していないアイテムがあるようであれば、いまのうちにロイヴァス邸全体を回って回収しよう。

それが銃の弾薬などなら、無視してもよいかもしれない。しかし、もしそれが「マントロクの心臓」の場合には、どうしても、エンガの遺跡へ向かう前に、入手しておかなければならない。一応、持ち物を確認しておこう。

それほどの数ではないが、ロイヴァス邸の中にも敵が出現する。見つけたら、倒してしまおう。

何も問題がないようなら、地下室へ向かって、エンガの遺跡を目指そう。覚悟はできているだろうか。

MAP

【ロイヴァス邸地下2階～エンガの遺跡】

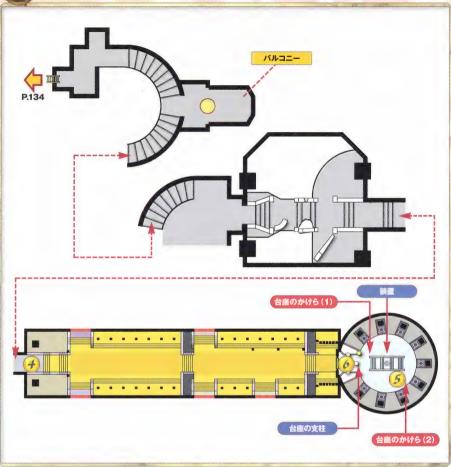
バルコニー

P.134

装置

台座のかけら(1)

台座の支柱

台座のかけら(2)

4 二重の罠を切りぬけよう

装置のある部屋⑤の前には、7ポイントの結界が張られている。まずは結界を「ディスペル・マジック」で解除しよう。黄色に光っている床を踏むとダメージを受けるので、あとは「シールド」を使って身を守りつつ、装置のある部屋へ向かうのだ。

遺跡の入口付近からでも、結界を解除することはできる。

「シールド」を使っていても、黄色の床の上では歩かずに走って進もう。

5 壊れた台座を修復する

装置のある部屋⑤には、禁断の迷宮にあったような、秘宝を置く台座が3つ設置されている。だが、そのうちの1つが壊れてしまっている。

装置の周囲を調べると「台座のかけら」を2つ入手できる。そのあとは、2つの「台座のかけら」を合わせて1つにしよう。さらに、1つにまとめて「壊れた台座のかけら」になったら「エンチャント・アイテム」を使って修復する。

修復が終わったら、台座の支柱に取りつければ、台座の修復は完璧となる。

装置の周囲には「台座のかけら」が2つ落ちている。両方とも入手したら、合わせて1つにまとめよう。

入手した「台座のかけら」を修復し終わったら、台座の支柱の上に取りつけ、修復を完璧なものにしよう。

6 秘宝の力で装置を起動させる

壊れていた台座の修復が完全に終わったら、台座の上に秘宝を配置させよう。

どの秘宝をどの台座に配置するかは、とくに決められていないので、好きなように配置してかまわない。

3つの台座に秘宝を配置すると、装置に光がともって使用できるようになる。このあとは、まわりの石柱に触れるとエネルギーが供給され、ワープポイントが出現する。エドワードの章の場合と同様で、使用方法に変化はない。

修復が完了した台座に、3つの秘宝を配置していこう。

秘宝の配置が終わると、装置が使用できるようになる。

ここでなすべきことを確認

エドワードが、この遺跡でスペルを発動させたときよりも、事態は深刻になってきている。パイアスの計画は、最終段階にまで達したのだ。

アレックスは、パイアスが崇拝するエンシャントが復活したときに、それに対抗できる力を必要としている。

つまり、アレックスの目的は、パイアスが復活させるエンシャントよりも、強いエンシャントの召喚だ。

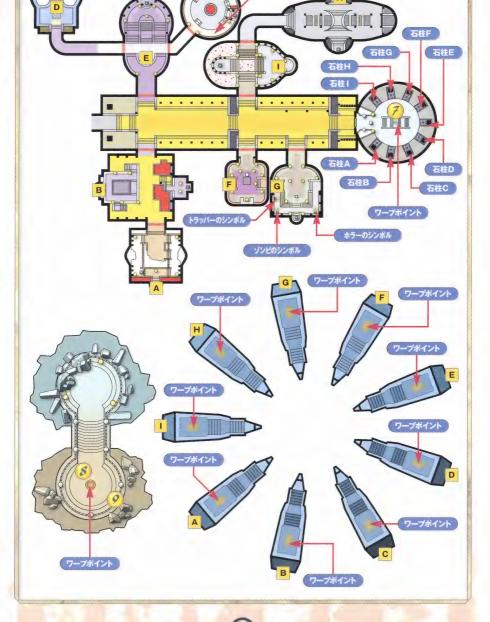
人類の命運をかけた決戦まで、残された時間は少ない。

装置を利用して、9ポイントのスペルを発動させよう。

エンシャントの力関係は、ロイヴァス邸でも確認できる。

MAP

【エンガの遺跡】

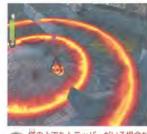
ウーリアスの石碑
チャターガの石碑
ゼロタースの石碑
石柱F
石柱G
石柱E
石柱H
石柱I
石柱A
石柱D
石柱B
石柱C
ワープポイント
トラッパーのシンボル
ホラーのシンボル
ゾンビのシンボル
ワープポイント
ワープポイント
ワープポイント
ワープポイント
ワープポイント
ワープポイント
ワープポイント
ワープポイント
ワープポイント
ワープポイント

7 対抗するエンシャントを召喚する

装置を囲んでいる、9本の石柱のいずれかに触れると、装置の中央にワープポイントが出現する。ワープ先は石柱に対応する塔の最上部だ。塔の最上部の先端にルーンをセットすると、ここにもワープポイントが出現。遺跡内の対応する部屋にワープする。

各部屋の仕掛けを解いたら、部屋を出て、装置のある部屋を目指す。これら一連の手順を9回繰り返して、9ポイントのスペルを発動させよう。

使用するルーンはティアーとアレタック。アライメントのルーンは、三すくみの関係を考えて、敵となるエンシャントに対し、強い関係になるアライメントを選択しよう。

セットするルーンを間違えた場合、その部分のルーンをセットし直さなければならなくなる。くれぐれも間違えないように注意しよう。

スペルが発動したあとは、最終決戦が待っている。

塔の上でもトラッパーがいる場合があるので、油断は禁物だ。

ルーンの選択

敵がチャターガ ➡ウーリアス

敵がウーリアス ➡ゼロタース

敵がゼロタース ➡チャターガ

ティアー

アレタック

謎を解いて装置へ戻れ

A の部屋

3体のホラーが、バリアを発生させている。7ポイントの「バインド」を使って、ホラーを同士討ちさせよう。ホラーが1体になるとバリアは解除されるので、部屋の出口へ進めるようになる。

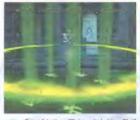
ホラーを1体に減らすには、2回「バインド」を使用しなくてはならないのだ。

B の部屋

出口の前に、7ポイントの結界が張られている。「ディスペル・マジック」を使って解除しよう。黄色の床は「シールド」を使って、ダメージから身を守りつつ走って出口を目指すのだ。

出口の前の結界は7ポイント。「ディスペル・マジック」は7ポイントで使おう。

C の部屋

出口にはバリアが張られている。部屋の壁際にある、3つの石碑すべて同時にダメージを与えるとバリアが解除されるのだ。7ポイントの「マジカル・アタック」を使ってダメージを与えよう。

「マジカル・アタック」は、7ポイントであれば、アライメントはどれを選択してもよい。

謎を解いて装置へ戻れ

D の部屋

この部屋には、これといった謎解きはない。しかし、部屋中に姿を消したトラッパーが潜んでいる。「リビール・インビジブル」を使うと、姿を確認できるようになるので、じゃまなトラッパーを倒しつつ出口を目指そう。

部屋中にいるトラッパーが、いっせいに姿を消す。「リビール・インビジブル」を使おう。

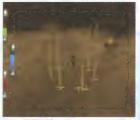
E の部屋

部屋はとても広いが、仕掛けなどはまったくない。

そのかわり、大量のトラッパーがいるので、足下をよくみながら移動しよう。トラッパーを倒す武器は「リボルバー」がおすすめ。出口までは忍び歩きをしていこう。

出口まで進むのに、じゃまとなるトラッパーがいたら「リボルバー」で倒してしまおう。

F の部屋

紫の床を普通に歩いていると、突然幻覚に襲われて、画面全体がセピア色になる。こうなってしまうと、サニティを完全回復するまで幻覚が続くので、すぐに回復するように。紫の床は、忍び歩きをして突破しよう。

幻覚に襲われると、サニティが大幅に減少する。すぐに完全回復させて、幻覚から抜けだそう。

G の部屋

部屋には青いトラッパー、赤いゾンビ、緑のホラーのシンボルが描かれた石碑がある。シンボルの色とアライメントを合わせてこれらの敵を召喚し、石碑の前のサークルへ移動させると、壁の中へワープしてしまう。

スペルで召喚できる3種類の敵を、壁の中へワープさせると、出口のバリアが解除される。

H の部屋

あまり広くない部屋の中に、多くのトラッパーが放たれている。しかし、それ以外には何の仕掛けもない、シンプルな場所だ。「リボルバー」や「ショットガン」で、トラッパーを倒しながら出口へ進んでいこう。

何度もトラッパーの異次元へ飛ばされても、めんどうなだけだ。すばやく行動しよう。

I の部屋

部屋の中央部分にあるマグマのせいで、出口まで進めないようになっている。

しかし、7ポイントの「リビール・インビジブル」を使用すると、マグマがあった部分が床で塞がれるので、出口へ進めるようになる。

7ポイントの「リビール・インビジブル」を使うと、このマグマの上に床が出現する。

8 未来をかけた2つの戦い

遺跡の装置を利用してスペルを発動すると、最終決戦へのワープポイントが出現する。各メーターを完全回復して、パイアス戦に臨もう。

パイアスはついにエンシャントを復活させるが、同時にエンガの遺跡で、アレックスが召喚したエンシャントも、その姿を現わした。

パイアスとの戦闘は、攻撃を与えた回数で段階が進み、そのたびに攻撃パターンを変えていかなくてはならない。パイアス自体の攻撃パターンは、どの段階でも共通だ。ダメージを受けたら、相手の隙をみて回復しよう。

宇宙では、エンシャント同士の壮絶な戦いが展開される。

第1段階

パイアスに「光のグラディウス」か、エンチャントした「グラディウス」で攻撃を当てると、フィールド上のどこかに秘宝が出現する。パイアスの攻撃をかわしその秘宝に攻撃を当てよう。これを3回繰り返すと、第2段階へ移行される。

まずはパイアスに攻撃を当てる。銃ではエンチャントをしていても、攻撃を当てたことにはならない。

フィールド上のどこかに現れる秘宝を探し、攻撃を当てよう。これを3回繰り返すのだ。

第2段階

パイアスに攻撃を当てると、秘宝が出現。秘宝を攻撃すると、アレックスが主人公の亡霊に切りかわる。主人公の亡霊でさらに秘宝を攻撃を当てると、アレックスに戻る。これを6回繰り返すと、第3段階へ移行される。

切りかわる主人公は、エリア、アンソニー、カリム、マックス、ポール、ロベルトだ。

マックスやロベルトに切りかわったときは、スピードが遅い点に注意しよう。

第3段階

ここからは、どの武器でもダメージを与えられるようになる。ただし「シールド」や「ダメージ・フィールド」のスペルを使うと、パイアスはすぐに「ディスペル・マジック」で解除してくるので、使わないように注意すること。

この第3段階で決着がつく。あらゆる攻撃手段を使って、パイアスにダメージを与えていこう。

「シールド」などのスペルは、すぐに解除されてしまうので、使用してもむだになってしまう。

9 最後の大仕事

アレックスは、パイアスとの戦いで勝利をおさめた。宇宙でのエンシャント同士の戦いは、アレックスが召喚したエンシャントが、パイアスのエンシャントを圧倒したのだった。しかし、ここでアレックスは、召喚したエンシャントの暴走による人類の滅亡を予知してしまう。この恐ろしい予知が現実になるのを防ぐため、エドワードの亡霊が動きだす。

エドワードの亡霊は、遺跡の塔にセットされているルーンを1つだけ置きかえて、事態を収拾しようとしている。ここは、バンコロクを選択しよう。これで人類は救われる。

バンコロクをセットすると「バインド」のスペルが発動する。

人類を救ったことへの報酬

ゲームがエンディングを迎えると、クリアデータをセーブできる。クリアデータがセーブされていると、次回プレイ時に、クリアしたアライメント、閲覧できるムービー、解剖書の状態を継続することができるのだ。

さらに、アライメントをクリアした数によって追加される要素もある。具体的にどうなるのかは、下にまとめてあるので参考にしてほしい。

一度のクリア程度では、まだまだこのゲームを楽しんだとはいえない。ぜひ、すべてのアライメントでの完全クリアに挑戦してみてほしい。

すべてのアライメントでクリアすると、ムービーも追加される。

1周め

アライメントを1つクリアしていると、タイトル画面にクレジットの項目が追加される。この項目を選択すると、エンディングで流れた、クレジットをいつでも見ることができる。クリアデータも1周めから作成されるものだ。

タイトル画面にクレジットの項目が追加された。

2周め

アライメントを2つクリアすると、タイトル画面にチャプター・セレクトが追加される。チャプター・セレクトは、各主人公の章だけをプレイできるモードだ。アライメントもクリアしているものから選択できる。

どの主人公の章でも選択してプレイできるうれしい機能。

3周め

アライメントをすべてクリアすると、チャプター・モードでプレイするときに、エターナル・モードの選択ができるようになる。このモードでプレイすると、各メーターや、銃の弾が減らなくなる。いわゆる無敵モードだ。

強力な銃をリロードの心配をせずに撃ちまくることも可能だ。

データ
Data

Data

アイテムリスト

ゲーム中で入手できるアイテムを、大きく8つに分類してリスト化した。それぞれのアイテムについての理解が深まるように、入手場所や参照ページも掲載している。

チャプター・ページ

	アイテム名	入手キャラクター	説明	入手場所	参照ページ
	「エリアと死神」	アレックス	エリアの章に進むのに必要な「エターナルダークネスの書」の一部。	ロイヴァス邸1階	P.29
	「陰謀の疑惑」	アレックス	アンソニーの章に進むのに必要な「エターナルダークネスの書」の一部。	ロイヴァス邸1階	P.37
	「永遠の命」	アレックス	カリムの章に進むのに必要な「エターナルダークネスの書」の一部。	ロイヴァス邸2階	P.46
	「そこに潜む恐怖」	アレックス	マックスの章に進むのに必要な「エターナルダークネスの書」の一部。	ロイヴァス邸1階	P.58
	「闇への道」	アレックス	リンゼイの章に進むのに必要な「エターナルダークネスの書」の一部。	ロイヴァス邸2階	P.66
	「異端者!」	アレックス	ポールの章に進むのに必要な「エターナルダークネスの書」の一部。	ロイヴァス邸2階	P.76
	「禁断の迷宮」	アレックス	ロベルトの章に進むのに必要な「エターナルダークネスの書」の一部。	ロイヴァス邸1階	P.86
	「全ての戦いを終結させる戦い」	アレックス	ピーターの章に進むのに必要な「エターナルダークネスの書」の一部。	ロイヴァス邸1階	P.97
	「闇の遺産」	アレックス	エドワードの章に進むのに必要な「エターナルダークネスの書」の一部。	ロイヴァス邸2階	P.109
	「砂漠の炎」	アレックス	マイケルの章に進むのに必要な「エターナルダークネスの書」の一部。	ロイヴァス邸地下室	P.120、121

日記、手紙類

	アイテム名	入手キャラクター	説明	入手場所	参照ページ
	マックスの日記のページ <マックスの日記ページ1>	アレックス	マックスの日記。光と闇について考察している。	ロイヴァス邸2階	P.46
	エドワードからの手紙	アレックス	アレックスに宛てた手紙。88本の白と黒のキーについて書いてある。	ロイヴァス邸1階	P.86

アイテム名	入手キャラクター	説明	入手場所	参照ページ
エドワードからの手紙（エドワードからの長い手紙）	アレックス	アレックスに宛てた手紙。パイアスを倒す方法が書かれてある。	ロイヴァス邸地下室	P.120
エドワードの秘密のメモ	アレックス	アレックスに宛てた手紙。地下室にあるものを用意したと書いてある。	ロイヴァス邸1階	P.121
マックスの日記のページ（マックスの日記ページ2）	アレックス	マックスの日記。使用人がもっとも憎むべき敵だと書いている。	ロイヴァス邸2階	P.109
マックスのメモ	アレックス	マックスの観察メモ。使用人が邪悪な生物であることを目撃する。	ロイヴァス邸2階	P.121
王への手紙	アンソニー	シャルルマーニュ王に宛てた手紙。七角形の奇妙な図が書かれている。	——	P.38
医学書	マックス	敵の解剖図が描かれており、ジャーナル画面で見ることができる。	——	P.62
手紙（一通めの手紙）	マックス	マックスの父が友人に宛てた手紙の一通め。細かい字で書かれている。	ロイヴァス邸2階	P.60
手紙（二通めの手紙）	マックス	マックスの父が友人に宛てた手紙の二通め。血で書かれている。	ロイヴァス邸1階	P.61
手紙（三通めの手紙）	マックス	マックスの父が友人に宛てた手紙の三通め。文字が震えている。	ロイヴァス邸1階	P.61
手紙（四通めの手紙）	マックス	マックスの父が友人に宛てた手紙の四通め。殴り書きで書かれている。	ロイヴァス邸2階	P.63
封筒	マックス	中に「四通めの手紙」と「地下室のカギ」が入っている封筒。	ロイヴァス邸2階	P.63
日記の切れはし（日記の切れはし1ページめ）	ポール	アンドリューの日記。「ジュードの手」のことが書かれている。	ウーブリエ大聖堂1階	P.80
日記の切れはし（日記の切れはし2ページめ）	ポール	アンドリューの日記。魔女裁判に苦言を呈している。	ウーブリエ大聖堂・旧聖堂2階	P.82
日記の切れはし（日記の切れはし3ページめ）	ポール	アンドリューの日記。異端者たちの企みを知ったことを書いている。	ウーブリエ大聖堂地下3階	P.84
世界の不思議遺産	ポール	一部の教団が聖なる遺物をでっち上げていることを暴露した本。	ウーブリエ大聖堂地下1階	P.80
楽譜	ポール	音符の書かれた羊皮紙。これを使って、大聖堂のオルガンを弾く。	ウーブリエ大聖堂・旧聖堂2階	P.82
兵士の手紙（兵士の手紙一通め）	ピーター	兵士からその恋人に宛てた手紙。奇妙な病院のことが書かれている。	ウーブリエ大聖堂1階	P.99
兵士の手紙（兵士の手紙二通め）	ピーター	兵士からその恋人に宛てた手紙。さらに奇妙なことが書かれている。	ウーブリエ大聖堂2階	P.100
兵士の手紙（兵士の手紙三通め）	ピーター	兵士からその恋人に宛てた手紙。恐ろしい状況に陥っているらしい。	ウーブリエ大聖堂地下3階	P.105
封筒	ピーター	開けると中に「軍の命令書」が入っている封筒。	ウーブリエ大聖堂1階	P.99

アイテム名	入手キャラクター	説明	入手場所	参照ページ
軍の命令書	ピーター	見張りの兵士の配置換えを知らせる命令書。	ウーブリエ大聖堂1階	P.100
楽譜	ピーター	大聖堂のパイプ・オルガンを弾くための楽譜。	ウーブリエ大聖堂1階	P.104
歴史書（赤）	エドワード	アメリカ移民以前のロイヴァス家の歴史（前半）が記されている。	ロイヴァス邸1階	P.111
歴史書（黒）	エドワード	アメリカに移民後のロイヴァス家の歴史（後半）が記されている。	ロイヴァス邸2階	P.112

カギ

アイテム名	入手キャラクター	説明	入手場所	参照ページ
二階のカギ	アレックス	ロイヴァス邸の2階の扉のカギ。使うと「壊れた二階のカギ」に。	—	P.24
ローチェストのカギ	アレックス	ロイヴァス邸の2階の寝室の引き出しを開けるためのカギ。	ロイヴァス邸1階	P.24
地下室のカギ	アレックス	ロイヴァス邸の地下室に入る扉を開けるためのカギ。	ロイヴァス邸1階	P.108
司教のカギ	アンソニー	司教の待合室の扉を開けるためのカギ。	ウーブリエ教会地下2階	P.44､46
地下室のカギ	マックス	ロイヴァス邸の地下室に入る扉を開けるためのカギ。	ロイヴァス邸2階	P.63
旧聖堂のカギ	ポール	大聖堂から旧聖堂に入る扉を開けるためのカギ	ウーブリエ大聖堂/ベル・タワー	P.80
演台のカギ	ポール	大聖堂の奥にある演台の引き出しを開けるためのカギ。	ウーブリエ大聖堂1階	P.80
忘れ去られた回廊へのカギ	ピーター	禁断の迷宮の地下にある、忘れ去られた回廊への扉を開けるカギ。	禁断の迷宮地下3階	P.95
閉ざされた講堂のカギ	エドワード	大聖堂の地下にある閉ざされた講堂への扉を開けるカギ。	ウーブリエ大聖堂地下3階	P.105
地下室のカギ（下半分）	エドワード	地下室のカギ（上半分）と合わせて地下室の扉を開けるカギ。	ロイヴァス邸1階	P.113
地下室のカギ（上半分）	エドワード	地下室のカギ（下半分）と合わせて地下室の扉を開けるカギ。	ロイヴァス邸1階または2階	P.115
ガン・キャビネットのカギ	エドワード	ガン・キャビネットのカギを開けるために使用。	ロイヴァス邸2階	P.115

回復系アイテム

アイテム名	入手キャラクター	説明	入手場所	参照ページ
不思議な首飾り	エリア	ヘルスを回復することができる。回数制限あり（10回）。	カンボジアの寺院遺跡1階	P.31
タリスマン	カリム	ヘルスを回復することができる。回数制限あり（5回）。	—	P.50

	アイテム名	入手キャラクター	説明	入手場所	参照ページ
	祈りの杖	ポール	サニティを回復することができる。回数制限あり（3回）。	—	P.77
	マジック・ポーション	ピーター	マジック・メーターを完全回復することができる。	ウーブリエ大聖堂地下3階	P.106
	気付け薬	エドワード	サニティを回復することができる。回数制限あり（7回）。	—	P.110

装飾品

	アイテム名	入手キャラクター	説明	入手場所	参照ページ
	銅の首飾り	エリア	美しい宝石で飾られ、精巧に作られた首飾り。	カンボジアの寺院遺跡1階	P.32、33
	銅の腕輪	リンゼイ	宝石で装飾された腕輪。女神の座像の腕にはめるためのアイテム。	カンボジアの寺院遺跡1階	P.69
	鉄の腕輪	リンゼイ	安物でひびのはいった腕輪。ナーガの像の前に置くためのアイテム	カンボジアの寺院遺跡1階	P.70
	銅の首飾り	リンゼイ	宝石で装飾された首飾り。女神の座像の首にかけるためのもの。	カンボジアの寺院遺跡1階	P.70
	銀の腕輪	リンゼイ	アンコール・トム1階の石像の腕にはめるためのアイテム。	カンボジアの寺院遺跡1階	P.71
	銀の首飾り	リンゼイ	アンコール・トム1階の石像の首にかけるためのアイテム。	カンボジアの寺院遺跡1階	P.71
	首飾り	リンゼイ	表面が腐食。水盆に入れると「金の首飾り」になる。	カンボジアの寺院遺跡地下1階	P.73
	金の首飾り	リンゼイ	アンコール・トム地下1階の石像の首にかけるためのアイテム。	カンボジアの寺院遺跡地下1階	P.74
	金の腕輪	リンゼイ	アンコール・トム地下1階の石像の腕にかけるためのアイテム。	カンボジアの寺院遺跡地下1階	P.74
	エメラルド	ポール	大聖堂地下1階の台座に置くためのアイテム。	ウーブリエ大聖堂1階	P.79
	ルビー	ポール	大聖堂地下1階の台座に置くためのアイテム。	ウーブリエ大聖堂・旧聖堂1階	P.81
	サファイア	ポール	大聖堂地下1階の台座に置くためのアイテム。	ウーブリエ大聖堂地下1階	P.83
	ルビーの彫像	カリム	ルビーの塊で作られた彫像。カリムが入手後、ロベルトに手渡す。	禁断の迷宮地下1階	P.56
	サファイアの彫像	ロベルト	サファイアで作られた彫像。入手後、マイケルに手渡される。	禁断の迷宮地下3階	P.95
	エメラルドの彫像	マイケル	ルビー、サファイアの彫像と共に集めると「光のグラディウス」を入手。	禁断の迷宮地下1階	P.125、128

弾薬類

アイテム名	入手キャラクター	説明	入手場所	参照ページ
.38リボルバーの弾	アレックス	.38リボルバーの弾が入った箱。	ロイヴァス邸	P.46、108、120
	エドワード			P.111、114
ショットガンの弾	リンゼイ	ショットガンの弾が入った箱。あらゆるショットガンで使用可能。	――	なし
	エドワード		ロイヴァス邸	P.111、114
	アレックス		ロイヴァス邸	P.108、120、134
.45ピストルの弾	リンゼイ	「.45ピストル」の弾が入ったマガジン。	――	なし
フリントロック・ピストルの玉	マックス	「フリントロック・ピストル」の玉が入った袋。	ロイヴァス邸	P.60、61、64
ボウガンの矢	ポール	「ボウガン」の矢が入った袋。1つの袋に5本入っている。	ウーブリエ大聖堂	P.78、83
	ロベルト		禁断の迷宮	P.91、93
フラッシュ・パウダー	ピーター	写真用フラッシュ・パンに使う、フラッシュパウダーのポーチ。	――	P.98
8mmリボルバーの弾	ピーター	「8mmリボルバーの弾」が入っている箱。	ウーブリエ大聖堂	P.101、102
.303ライフルの弾	ピーター	.303ライフルの弾が入った箱。	ウーブリエ大聖堂	P.101、102、105
エレファントガンの弾	エドワード	.500ニトロ・カートリッジの入った箱。	ロイヴァス邸	P.111、114
5.56mmライフルの弾	マイケル	NATO規格、「5.56mmライフル」の弾が入ったマガジン。	禁断の迷宮1階	P.123
9mmハンドガンの弾	マイケル	9mmハンドガンの弾が入ったマガジン。	禁断の迷宮1階	P.123
OICWグレネード	マイケル	OICW用の20mm空中炸裂信管つきグレネード。	禁断の迷宮1階	P.122、123

エンシャントの秘宝

アイテム名	入手キャラクター	説明	入手場所	参照ページ
秘宝（チャターガ）	パイアス	これを入手したら、ゼロタース、ウーリアスの秘宝は入手できない。	禁断の迷宮地下3階	P.29
秘宝（ゼロタース）	パイアス	これを入手したら、チャターガ、ウーリアスの秘宝は入手できない。	禁断の迷宮地下3階	P.29
秘宝（ウーリアス）	パイアス	これを入手したら、チャターガ、ゼロタースの秘宝は入手できない。	禁断の迷宮地下3階	P.29
マントロクの心臓	アレックス	本体が封印されているのにもかかわらず、そのパワーは強大。	ロイヴァス邸1階	P.76

その他

	アイテム名	入手キャラクター	説明	入手場所	参照ページ
	メッセージ・チューブ	アレックス	古ぼけた革で包まれた巻物。中に「チャプター・ページ」がある。	ロイヴァス邸1階	P.37
	スパイスのビン	アレックス	スパイスの入ったびん。中に「チャプター・ページ」がある。	ロイヴァス邸1階	P.58
	ツルハシ	アレックス	2階の不自然な壁を破壊するために使用。	ロイヴァス邸地下室	P.120、121
	聴診器	アレックス	金庫のダイヤルの音を聞くために使用される	ロイヴァス邸2階	P.120、121
	ハンドル	アレックス	ロイヴァス邸の観測所の鏡を操作するために使用。	ロイヴァス邸地下室	P.134
	茶色の小包	アレックス	中に「秘宝」と「光のグラディウス」が入っている。	ロイヴァス邸1階	P.135
	台座のかけら（1）	アレックス	「台座のかけら（2）」と合わせると「壊れた台座」になる。	エンガの遺跡	P.137
	台座のかけら（2）	アレックス	「台座のかけら（1）」と合わせると「壊れた台座」になる。	エンガの遺跡	P.137
	石のブロック（赤）	パイアス	チャターガの紋様が刻みこまれているブロック。	禁断の迷宮1階	P.27
	石のブロック（緑）	パイアス	ゼロタースの紋様が刻みこまれているブロック。	禁断の迷宮1階	P.27
	石のブロック（青）	パイアス	ウーリアスの紋様が刻みこまれているブロック。	禁断の迷宮1階	P.27
	石のブロック（紫）	パイアス	マントロクの紋様が刻みこまれているブロック。	禁断の迷宮地下2階	P.28
	メタル・スタッフ	エリア	金属製の長い棒。レバーとして使用する。	カンボジアの寺院遺跡地下2階	P.36
	青いツボ	アンソニー	落とすと「壊れた青いツボ」になる。「魔法のルーン」が入っている。	ウーブリエ教会2階	P.40
	壊れた緑のツボ	アンソニー	緑のツボの破片。全部で3つあり、破片を合わせることができる。	ウーブリエ教会地下1階	P.42
	満たされた赤いツボ	アンソニー	ひどく汚染され、異臭を放つ水で満たされたツボ。	ウーブリエ教会地下2階	P.43
	人型の置物（白）	カリム	荒く彫刻された人の形をした置物。かなりの重さがある。	禁断の迷宮地下1階	P.51
	人型の置物（黒）	カリム	荒く彫刻された人の形をした置物。かなりの重さがある。	禁断の迷宮地下1階	P.52
	ポンプのハンドル	マックス	手動のポンプを動かすためのハンドル。	ロイヴァス邸1階	P.61

アイテム名	入手キャラクター	説明	入手場所	参照ページ
発掘用ブラシ	リンゼイ	ホコリやクモの巣をはらい、アイテムなどをさがすことができる。	——	P.67
犠牲のナイフ	ポール	人間をいけにえにするときに使われていた儀式用のナイフ。	ウーブリエ大聖堂/ベル・タワー	P.84−85
ラッキー・ペニー	ピーター	風変わりな紋様が刻まれている。ヒューズのかわりとして使う。	——	P.103
	アレックス		ロイヴァス邸1階	P.108
フラッシュ・パン	ピーター	強烈な光を発して、敵の動きを少しの間止めることができる。	——	P.98
ドアの取っ手	ピーター	大聖堂の隠し扉を開けるために使われるアイテム。	ウーブリエ大聖堂1階	P.104
長針	エドワード	ロイヴァス邸の古時計の針。3時33分に合わすために使用。	ロイヴァス邸1階	P.111、112
短針	エドワード	ロイヴァス邸の古時計の針。3時33分に合わすために使用。	ロイヴァス邸2階	P.112
非常用ライト	マイケル	胸に装備することができる特殊なライト。	——	P.122
金の魔除け	マイケル	「杖」と合わせると「魔除けの杖」になる。	禁断の迷宮1階	P.124
杖	マイケル	「金の魔除け」と合わせると「魔除けの杖」になる。	禁断の迷宮1階	P.124
魔除けの杖	マイケル	「金の魔除け」と「杖」を合わせてできるアイテム。	禁断の迷宮1階	P.124
プラスチック爆弾	マイケル	「起爆装置」と合わせると「C4爆弾」が完成する。	禁断の迷宮地下4階	P.129
起爆装置	マイケル	「プラスチック爆弾」と合わせると「C4爆弾」が完成する。	禁断の迷宮地下2階	P.129
C4爆弾	マイケル	「プラスチック爆弾」と「起爆装置」を合わせると完成する。	禁断の迷宮	P.129

Data 武器リスト

武器は、ソード類（剣などのように振って攻撃）と銃器類（飛び道具）に分けて紹介している。とくに、銃器類のリロード時間や弾数などの項目は重宝するはずだ。

ソード類

グラディウス

古代ローマ兵が標準装備していた、先の尖った両刃の剣。主に叩きつけて使用する。

キャラクター	ダメージ	入手場所	参照
アレックス	8	ロイヴァス邸1階	P.23
バイアス	4	—	P.26

光のグラディウス

永遠の力が宿る「真に選ばれし者」だけが使うことのできる強力なグラディウス。

キャラクター	ダメージ	入手場所	参照
アレックス	6	ロイヴァス邸1階	P.135

タリボン

緩やかな曲線の刃を持ち、突き刺すより斬りつけるのに適した剣。柄が木製のため軽くて丈夫。

キャラクター	ダメージ	入手場所	参照
エリア	6	—	P.30

たいまつ

古代からの一般的な照明器具。行く先を照らしたり、敵を燃やしたりすることができる。

キャラクター	ダメージ	入手場所	参照
アンソニー	1	ウーブリエ大聖堂地下1階	P.38、41
カリム	1	禁断の迷宮地下1階	P.50
リンゼイ	1	—	P.70
ポール	1	ウーブリエ大聖堂1階	P.77
ロベルト	1	—	P.96
ピーター	1	ウーブリエ大聖堂・旧聖堂1階	P.101

スクラマサクス

おもに斬りつけて使用する重量感のある剣。ツバがないため、防御より攻撃型の戦闘に向いている。

キャラクター	ダメージ	入手場所	参照
アンソニー	4	ウーブリエ大聖堂1階	P.38

ロング・ソード

重量感のある両刃の剣。長剣なので、少し距離をおいて敵と戦うことができる。

キャラクター	ダメージ	入手場所	参照
アンソニー	12	ウーブリエ大聖堂地下1階	P.41
ポール	12	ウーブリエ大聖堂・旧聖堂1階	P.81
ピーター	12	ウーブリエ大聖堂	P.101

タルワール

反った刃と重い峰を持つ剣。カリムは初期装備で所有しているが、もう1本入手することができる。

キャラクター	ダメージ	入手場所	参照
カリム	10	禁断の迷宮地下2階	P.50.53

ラムダオ

長い刃と重い刀身が特徴で、敵に最も大ダメージを与えられる刀。一撃で多数の敵を攻撃できる。

カリム	14	禁断の迷宮地下3階	P.55

セイバー

優雅な騎兵用の剣。長剣のわりに軽量。少し距離をおいて攻撃したいときに最適。

マックス	10	ロイヴァス邸1階	P.59,62
エドワード	10	ロイヴァス邸1階	P.112

ククリ・ナイフ

L字型をしたナイフ。接近戦に適しており、狭いところや、敵が多数いるところで使うと効果的。

リンゼイ	8	—	P.67

メイス

周囲が鋭い突起物で覆われた鋼鉄製の武器。ボディー攻撃に効果を発揮する。接近戦でも重宝する。

ポール	8	ウーブリエ大聖堂地下1階	P.80

サイフ

特徴のある柄と、曲線状の刃を持ったアラビアの剣。中東方面の標準的な武器。

ロベルト	10	禁断の迷宮1階	P.91

ファイアー・アックス

多目的に利用できる斧。耐久力があり炎にも強いモリブデン合金製。狭い場所でも使いやすい。

マイケル	10	—	P.122

銃器類

【リストの見方】

- ■武器の名称
- ■武器の写真
- ■武器の説明
- ■この武器を使用できるキャラクター
- ■参照ページ
- ■この武器の入手場所（初期装備の場合は「—」と表記）

リボルバー(Smith&Wesson Model 37)

小型のダブル・アクション・リボルバー。抑止効果の向上を図り、38口径の特殊弾が使用できる。

アレックス	ダメージ量	8	ロイヴァス邸2階	P.66,140
	リロード時間	4.3秒		
	弾数	5		

- ダメージ量　1発当たったときのダメージ量
- リロード時間　弾やマガジンをフル装填するのにかかる時間
- 弾数　フル装填した状態で撃てる弾の最高数

リボルバー(Smith&Wesson Model 37)

小型のダブル・アクション・リボルバー。抑止効果の向上を図り、38口径の特殊弾が使用できる。

アレックス	ダメージ量	8	ロイヴァス邸2階	P.66,140
	リロード時間	4.3秒		
	弾数	5		

ショットガン(Winchester)

高性能なポンプ・アクション式。銃身下部のスライドを手で前後させる動作は、反動を軽減させる。

アレックス	ダメージ量	40	ロイヴァス邸地下室	P.140
	リロード時間	4秒		
	弾数	7		

吹き矢

毒を塗った矢を吹く飛び道具。矢先の毒によって、敵に継続的なダメージを与えることができる。

エリア	ダメージ量	4	カンボジアの寺院遺跡1階	P.34
	リロード時間	なし		
	弾数	100		

チャクラム

金属製のリングで、美しい装飾がされている武器。投げて攻撃する。一度投げたら戻ってこない。

カリム	ダメージ量	7	―	P.53
	リロード時間	なし		
	弾数	19		

フリントロック・ピストル

先に玉を装填する銃。マックスは初期装備ですでに持っているが、もう1丁入手可能。

マックス	ダメージ量	14	ロイヴァス邸1階	P.59
	リロード時間	1.6秒		
	弾数	1		

ショットガン (Remington M-870)

ショットガンの中で、もっとも高い威力を誇る。リロード時間がかなり長いのが難点。

リンゼイ	ダメージ量	40	―	P.67、68
	リロード時間	4秒		
	弾数	7		

オートマチック・ピストル (コルトM1911)

二度の世界大戦やベトナム戦争でも使われた銃。リロード時間のわりには多くの弾を込められる。

リンゼイ	ダメージ量	10	―	P.68
	リロード時間	2.1秒		
	弾数	8		

ボウガン

遠くから敵を攻撃するときは重宝するが、リロードに時間がかかるのが難点。

ポール	ダメージ量	10	ウーブリエ大聖堂1階	P.77
	リロード時間	2.2秒		
ロベルト	弾数	1	禁断の迷宮1階	P.92

リボルバー (Level Model1892)

第一次大戦以前の製造。8mm弾を6発装填できる、ダブル・アクション・リボルバー。

ピーター	ダメージ量	6	ウーブリエ大聖堂1階	P.100
	リロード時間	3.9秒		
	弾数	6		

ライフル

どのような状況でも信頼できる性能を誇る、この時代を代表する名ライフル。ボルトアクション式。

ピーター	ダメージ量	14	ウーブリエ大聖堂1階	P.101
	リロード時間	2.5秒		
	弾数	10		

リボルバー (Enfield Mk1 Star Revolver)

第一次世界大戦前から使用されていた。装弾数6発の中折れ式ダブル・アクション・リボルバー。

エドワード	ダメージ量	6	ロイヴァス邸1階	P.113
	リロード時間	3.8秒		
	弾数	6		

エレファントガン

強力なニトロ・エキスプレス弾を発射する。反動が大きく扱いが難しい。2種類のモードがある。

エドワード	ダメージ量	23	ロイヴァス邸2階	P.115
	リロード時間	4.2秒		
	弾数	2		

ダブル・ショットガン

個人の護衛用として有名。水平双銃身でブリーチ・ロード（後装）式。2種類のモードがある。

エドワード	ダメージ量	40	ロイヴァス邸地下室	P.115
	リロード時間	2.8秒		
	弾数	2		

OICW

30連弾倉を装備した次世代歩兵用武器。グレネードキャノンを実装。4種類のモードがある。

マイケル	ダメージ量	4（ノーマル時） 60（グレネード時）	禁断の迷宮1階	P.122、123
	リロード時間	2.7秒		
	弾数	30（ノーマル時） 5（グレネード時）		

ハンドガン (Glock17)

過酷な状況下でも対応できることで名高い。水中でも発射が可能。9mm弾を使用する。

マイケル	ダメージ量	7	禁断の迷宮1階	P.123
	リロード時間	2.1秒		
	弾数	17		

Data 敵リスト

ここでは、敵についての詳細なデータを掲載している。どの部位が破壊しやすいかがわかる「各部の耐久値」のデータは、敵と戦う際のいちばんの指標となるだろう。

【リストの見方】

1 敵キャラクターの名称

2 アライメント

その敵の属性。ゾンビ以外はすべて3種類ずつ存在している。

3 敵キャラクターの写真

4 敵キャラクターの説明

5 敵キャラクターのデータ

その敵特有の攻撃力や、耐久値などのデータを掲載している。

サニティ吸収

その敵の波動を浴びたときに減少するサニティ・メーターの量を示している。

ヘルスダメージ

その敵に攻撃を受けたときに減少するヘルス・メーターの量を示している。

サニティダメージ

その敵に攻撃を受けたときに減少するサニティ・メーターの量を示している。

マジックダメージ

その敵に攻撃を受けたときに減少するマジック・メーターの量を示している。

HP

その敵のHP。この分のダメージを与えれば、この敵を倒すことができる。

6 各部の耐久値

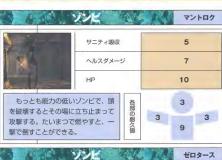
敵の体の各部が攻撃に耐えられる、それぞれのダメージ量。このダメージ量を越えると、その部位を破壊することができる。数字のない場合その部位は破壊できない。

ゾンビ　マントロク

サニティ吸収	5
ヘルスダメージ	7
HP	10

もっとも能力の低いゾンビで、頭を破壊するとその場に立ち止まって攻撃する。たいまつで燃やすと、一撃で倒すことができる。

各部の耐久値：頭 3／右腕 3／左腕 3／胴体 9

ゾンビ　チャターガ

サニティ吸収	10
ヘルスダメージ	10.5
HP	50

体のパーツを破壊しても一定時間で再生するうえに、頭を破壊すると歩きまわって通常より早い攻撃をする。噛みつきの特殊攻撃がある。

各部の耐久値：頭 6／右腕 10／左腕 10／胴体 35

ゾンビ　ゼロタース

サニティ吸収	10
ヘルスダメージ	7
サニティダメージ	14
HP	20

頭を破壊しても主人公を追いかけてくるゾンビで、たいまつで燃やすと一撃で倒すことができる。特殊攻撃は噛みつき。

各部の耐久値：頭 4／右腕 8／左腕 8／胴体 25

ゾンビ　ウーリアス

サニティ吸収	10
ヘルスダメージ	7
マジックダメージ	21
HP	20

ある程度のダメージを受けると歌いだし、一定時間で爆発して周囲にダメージを与える。爆発を止めるには、頭を破壊しよう。

各部の耐久値：頭 10／右腕 5／左腕 5／胴体 12

ホラー　チャターガ

サニティ吸収	25
ヘルスダメージ	19.5
HP	165

ホラーの中でもっとも高いHPを誇る。接近戦を挑むのは危険なので、エンチャントした銃で遠くから攻撃しよう。距離が遠いと雷撃を放つ。

各部の耐久値：頭 20／左腕 20／右腕 40／胴 75

ホラー　ゼロタース

サニティ吸収	30
ヘルスダメージ	13
サニティダメージ	26
HP	130

このホラーの雷撃を受けると、3秒間コントロールスティックの操作が逆になってしまう。頭のかわりに、巨大な目を3つ持っている。

各部の耐久値：頭 15／左腕 25／右腕 25／胴 75

ホラー　ウーリアス

サニティ吸収	25
ヘルスダメージ	13
マジックダメージ	39
HP	100

ホラーの中では、能力がもっとも低い。戦うときは、まず耐久値が低い3つの頭を狙おう。主人公との距離が遠いと雷撃を放って攻撃する。

各部の耐久値：頭 15／左腕 20／右腕 30／胴 75

ボーンシーフ　チャターガ

サニティ吸収	15
マジックダメージ	15
HP	62

主人公に飛びかかり、体を乗っ取ろうとしてくる。乗っ取られるとゲームオーバーになるので注意。頭を破壊すると倒すことができる。

各部の耐久値：頭 17／左腕 14／右腕 14／胴 20

ボーンシーフ　ゼロタース

サニティ吸収	20
ヘルスダメージ	10
サニティダメージ	20
HP	40

体を乗っ取る特殊攻撃を持っていて、ゾンビや人間の中に潜んでいることもある。他のボーンシーフと違って、頭部は存在しない。

各部の耐久値：左腕 12／右腕 12／胴 17

ボーンシーフ　ウーリアス

サニティ吸収	15
ヘルスダメージ	10
マジックダメージ	30
HP	50

体を乗っ取る特殊攻撃を持っている。銃の攻撃をほぼかわしてしまうので、接近戦で倒そう。頭を破壊すると倒すことができる。

各部の耐久値：頭 14／左腕 10／右腕 10／胴 17

ゲートキーパー　チャターガ

サニティ吸収	(メーターの1%)
ヘルスダメージ	7.5
HP	45

他のゲートキーパーよりもHPが高い。羽を閉じているときは、前からの攻撃はいっさい通用しない。3種類の召喚スペルを使いこなす。

各部の耐久値：胴 45

ゲートキーパー　ゼロタース

サニティ吸収	(メーターの1%)
ヘルスダメージ	5
サニティダメージ	10
HP	35

戦う際は、羽を広げたときに攻撃するか、背後に回りこんで戦おう。長い尾の攻撃を受けると、少しの間動けなくなる。

各部の耐久値：胴 35

ゲートキーパー　ウーリアス

サニティ吸収	(メーターの1%)
ヘルスダメージ	5
マジックダメージ	15
HP	35

体のパーツを破壊できないので、攻撃するときは、どこを狙ってもあまり変化はない。長い尾の攻撃と、3種類の召喚スペルを使う。

各部の耐久値：胴 35

トラッパー

チャターガ　ゼロタース　ウーリアス

アライメントによって姿が変わるが、能力に差はない。銃で倒すか、忍び足を使って気づかれないように歩いてかわそう。HPは3。

各部の耐久値：胴 3

Data　データ／敵リスト

ガーディアン

チャターガ	ゼロタース	ウーリアス

サニティ吸収	50
ヘルスダメージ	0
致死HP	150

各部の耐久値

マックスの章で初めて登場する、エンガの遺跡にいる強敵。アライメントによって姿が変わるが、能力に差はない。ダメージを受けると、光の玉になって移動して再び姿を現わす。多くのスペルを使いこなすので、エンチャントした武器で戦い、スペルを使う前に攻撃しよう。

ヴァンパイア

チャターガ	ゼロタース	ウーリアス

チャターガ		ゼロタース		ウーリアス	
サニティ吸収	30	サニティ吸収	30	サニティ吸収	30
ヘルスダメージ	12~18	ヘルスダメージ	8~12	ヘルスダメージ	8~12
HP	120	サニティダメージ	16~24	マジックダメージ	24~36
		HP	120	HP	120

各部の耐久値

エドワードの章でのみ登場。攻撃中以外は姿が見えないが「リビール・インビジブル」を使うと姿が見えるようになる。動きがすばやく、吸血の特殊攻撃を持っているので、エンチャントした銃で離れて戦おう。アライメントによって姿が変わるが、攻撃方法に差はない。

グレート・ガーディアン

チャターガ	ゼロタース	ウーリアス

チャターガ		ゼロタース		ウーリアス	
サニティ吸収	0	サニティ吸収	0	サニティ吸収	0
ヘルスダメージ	7.5~30	ヘルスダメージ	5~20	ヘルスダメージ	5~20
HP	999	サニティダメージ	10~40	マジックダメージ	15~60
		HP	999	HP	999

各部の耐久値

999

ピーターの章の最後に登場。アライメントによって姿と攻撃が変わるが、他の能力に差はない。「マジカル・アタック」以外での攻撃はいっさい通用せず、ダメージ量で攻撃が3段階に変化する。グレート・ガーディアンの攻撃の隙をついて「マジカル・アタック」を使おう。

パイアス

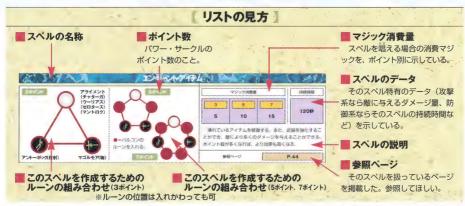
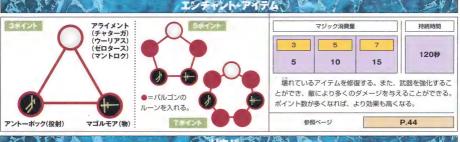
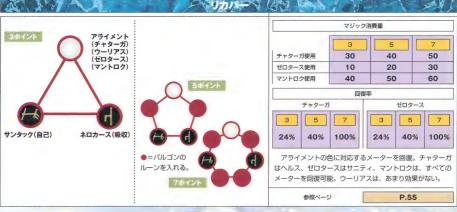
チャターガ	ゼロタース	ウーリアス

チャターガ		ゼロタース		ウーリアス	
サニティ吸収	50	サニティ吸収	50	サニティ吸収	50
ヘルスダメージ	7.5	ヘルスダメージ	5	ヘルスダメージ	5
HP	200	サニティダメージ	10	マジックダメージ	15
		HP	200	HP	200

各部の耐久値

アレックスが最後に戦う最大の敵。序盤戦では、特定の武器でしかダメージを与えることができない。おもにエンチャントされた杖による攻撃と「マジカル・アタック」を使うが、後半になると「ダメージ・フィールド」も使うようになる。

スペルリスト

ここでは、スペルのすべての組み合わせを紹介。また、マジック消費量などの基本データから、そのスペル特有のデータまでを網羅しているので、参考にしてほしい。

リストの見方

エンチャント・アイテム

マジック消費量			持続時間
3	5	7	
5	10	15	120秒

壊れているアイテムを修復する。また、武器を強化することができ、敵により多くのダメージを与えることができる。ポイント数が多くなれば、より効果も高くなる。

参照ページ　P.44

リカバー

マジック消費量	3	5	7
チャターガ使用	30	40	50
ゼロタース使用	10	20	30
マントロク使用	40	50	60

回復率	3	5	7
チャターガ	24%	40%	100%
ゼロタース	24%	40%	100%

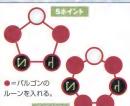
アライメントの色に対応するメーターを回復。チャターガはヘルス、ゼロタースはサニティ、マントロクは、すべてのメーターを回復可能。ウーリアスは、あまり効果がない。

参照ページ　P.55

リビール・インビジブル

3ポイント

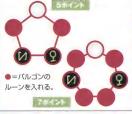
アライメント
（チャターガ）
（ウーリアス）
（ゼロタース）
（マントロク）

レゴルモア（場）　ネロカース（吸収）

マジック消費量	3	5	7
マントロク使用	20	30	40
それ以外使用	10	15	20

持続時間
60秒

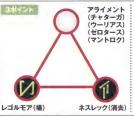
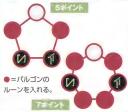
魔力によって隠されているものを発見する。ただし、対応するアライメントとパワー・レベルで唱える必要がある。マントロクで使用すると、自分の姿を消すことができる。

参照ページ　P.63

ダメージ・フィールド

マジック消費量			耐えられるダメージ量		
3	5	7	3	5	7
30	40	50	50	100	200

自分の足もとに結界を張り、敵の進入を阻むことができるスペル。近づく者にはダメージを与える。発生する結界は、一定の時間が経過するまで消えることはない。

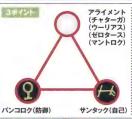
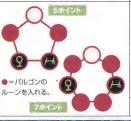
参照ページ　P.65

ディスペル・マジック

マジック消費量		
3	5	7
10	20	30

結界を解いたり魔力が生みだす虚像を打ち砕いたりするためのスペル。ただし、その効果はパワー・レベルに依存するので、上位の魔法に対しては効果を発揮できない。

参照ページ　P.71

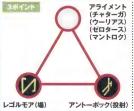
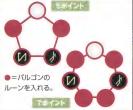
シールド

マジック消費量	3	5	7
マントロク使用	30	50	70
それ以外使用	20	40	60

相手に与えるダメージ		
3	5	7
15	35	70

あらゆる衝撃をはじき返し、身を守ることができる。敵の攻撃のアライメントと、「シールド」のアライメントが同じ場合、すぐに効果が切れてしまうことに注意しよう。

参照ページ　P.81

マジカル・アタック

マジック消費量	3	5	7
マントロク使用	40	60	90
それ以外使用	30	50	70

相手に与えるダメージ		
3	5	7
10	20	30

術者の周囲に、魔力の衝撃波を発生させて攻撃する。自分の近くにいる敵すべてにダメージを与えることができる。マントロクで使用すると、相手へのダメージが増える。

参照ページ　P.106

マジック・プール

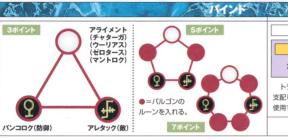
3ポイント
アライメント（チャターガ）（ウーリアス）（ゼロタース）（マントロク）
レゴルモア（場）　ティアー（召喚）

5ポイント
7ポイント
●＝パルゴンのルーンを入れる。

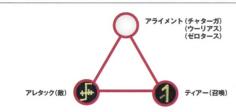
	マジック消費量			持続時間		
	3	5	7	3	5	7
チャターガ使用	40	50	60	60秒	120秒	180秒
ウーリアス、ゼロタース使用	30	40	50			
マントロク使用	50	70	90			

アライメントに対応するメーターを少しずつ回復していく。マントロクの場合は、すべてのメーターを回復。

参照ページ　P.113

バインド

マジック消費量			持続時間
3	5	7	
20	40	60	30秒

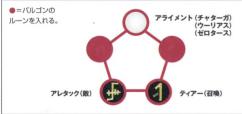
トラッパー、ゾンビ、ホラーを支配下に置くことができる。支配した敵は、他の敵を攻撃するようになる。マントロクで使用すると、支配した敵に「シールド」の効果もつく。

参照ページ　P.127

サモン・トラッパー

マジック消費量
50

トラッパーを召喚し、物体や生物などを異次元へ飛ばす能力を持つ。召喚中は、少しずつサニティが消耗する。人間が入れない狭い場所を調べさせたりもできるが、ドアを開けたりアイテムを取ったりすることは不可能。

参照ページ　P.75

サモン・ゾンビ

マジック消費量
60

闇の彼方よりゾンビを呼び出す。敵と戦うことができ、通常攻撃のほかに、しがみついて連続攻撃をすることも可能。なお、ゾンビはドアを開けられるが、アイテムは取れない。「サモン・トラッパー」と同様、使用中はサニティが減る。

参照ページ　P.92

サモン・ホラー

マジック消費量
75

強力なパワーを持つホラーを召喚することができる。離れた場所から敵の頭を狙って攻撃すると、雷撃を浴びせる。ゾンビと同様にドアは開けられるが、アイテムを取ることはできない。ホラー召喚中も、サニティが減っていく。

参照ページ　P.116

任天堂公式ガイドブック

●監修
任天堂株式会社
●企画・編集
中島泰司（ユークラフト）
瀧田伸也（ユークラフト）
星　龍也（ユークラフト）
古瀬正裕
新田瑞穂
髙山邦雄（小学館）
●カバー・本文デザイン
大岡喜直（GORILLA）
相京厚史（GORILLA）
●マップ制作
大森満樹和
●協力
島津雅文（任天堂）
萩島光明（任天堂）
富永啓介（任天堂）

2002年12月20日初版第一刷発行

●発行人
中島信行
●印刷所
三晃印刷株式会社
Printed in Japan
●発行所
〒101-8001　東京都千代田区一ツ橋2の3の1
振替　(00180-1-200)
電話　編集(03)3230-5395
　　　販売(03)3230-5749
株式会社 小学館

ISBN4-09-106077-3

任天堂公式ガイドブック

ETERNAL DARKNESS

エターナルダークネス

— 招かれた13人 —

小学館

任天堂公式ガイドブック

小学館

9784091060778

ISBN4-09-106077-3

C9476 ¥1000E

1929476010001

定価：本体1,000円＋税

雑誌 69909-77